KAPPA-O, IL GIOCO D'AZIONE DELL'ESTATE!
KAPPA MAGAZINE
26
AGOSTO 1994
LIRE 5.000
COMPILER
KAPPA-O
OH, MIA DEA!
GUN SMITH CATS
ALL'INTERNO DI ANIME
BALDIOS
KC KODANSHA
EDIZIONI STAR COMICS

Pubblicazione mensile - Anno III
NUMERO 26 - AGOSTO 1994

Autorizzazione Tribunale di Perugia
n. 31/92 del 14 luglio 1992

Direttore Responsabile:
Giovanni Bovini
Direttore Editoriale:
Giovanni Bovini
Progetto Editoriale, Grafico, Supervisione e Coordinamento Redazionale:
Andrea Baricordi
Massimiliano De Giovanni
Andrea Pietroni
Barbara Rossi
(ovvero i "Kappa boys")
Assistente di Redazione:
Sabrina Daviddi
Segretaria di Redazione:
Francesca Capoccia
Consulenza Tecnica:
Vania Catana
Sergio Cavallerin
Corrispondenza con il Giappone:
Rie Zushi
Traduzioni:
Rie Zushi
Lettering e Adattamento Grafico:
Sabrina Daviddi
Hanno collaborato a questo numero:
Andrea Accardi, Andrea Artusi, Roberto Baldazzini, Paolo Bisi, Claudia Cangini, Giulio De Vita, Cedric Littardi, Teresa Marzìa, Giancarlo Olivares, Jacopo Olivieri, Giuseppe Palumbo, Luca Poli, Filippo Sandri, Massimo Semerano, Simona Stanzani, il Kappa
Supervisione Tecnica:
Luca Loletti, Sergio Selvi
Fotocomposizione:
Fotolito Felsinea - S. Lazzaro di Savena (Bo)
Editore:
EDIZIONI STAR COMICS Srl
Strada Selvette, 1 bis/1 - Bosco (PG)
Per la pubblicità rivolgersi a:
Edizioni Star Comics Srl - tel. (075) 5918353
Iniziative promozionali riservate alle librerie
Stampa:
GRAFICHE BOVINI - Bosco (PG)
Distributore esclusivo per le edicole:
C.D.M. s.r.l. - Centro Diffusione Media
Viale Don Pasquino Borghi, 172
00144 Roma - Tel. 06/5291419

APPUNTI & RIASSUNTI

COMPILER

I fratelli Nachi e Toshi Igarashi ospitano a casa loro una coppia di ragazze veramente singolari: Compiler e Assembler, precipitate come meteore sulla Terra con il compito di conquistarla. Una serie di dischetti magnetici chiamati Comb, da inserire in apposite fessure posizionate alla base della testa, conferiscono alle due poteri oltre l'umana immaginazione. Ma a causa di un errore, la loro missione viene interrotta, e così il Gran Consiglio del mondo da cui Compiler e Assembler provengono decide per punizione di cancellarle definitivamente. Nel frattempo le due mettono a soqquadro Tokyo, e in particolare il distretto di Nerima, dove risiedono con i fratelli Igarashi. La situazione si complica maggiormente quando Assembler si innamora di Nachi e scopre che questi è fidanzatissimo con la super-gelosa e miliardaria Megumi Tendoji.

NOTA: Il personaggio in cui si 'trasforma' Nachi in seguito al super allenamento segreto, è il protagonista di una nota serie a fumetti ideata da Junichi Nojo, il cui protagonista è - per l'appunto - un abilissimo giocatore d'azzardo. Nonostante non sia necessario conoscere le regole del mah jong per divertirsi con questo episodio, a pag. 2 potrete conoscere qualcosa di più su questo piacevole gioco.

OH, MIA DEA!

Keiichi Morisato telefona per errore all'Agenzia Dea di Soccorso e gli appare la divinità Belldandy che lo invita a esprimere un desiderio. Legati da un vincolo indissolubile, i due trovano un luogo dove abitare insieme e Belldandy si 'iscrive' magicamente all'università di Keiichi, conquistando subito l'ammirazione di tutti. La affascinante Sayoko Mishima, invece, cerca di mettere i bastoni fra le ruote alla giovane dea per non perdere il titolo di 'Reginetta dell'Università' e assieme a suo cugino Toshiyuki Aoshima inizia a indagare sugli strani poteri di Belldandy. Nel frattempo, la sorella maggiore della dea, Urd, continua a cercare un sistema per far sì che Keiichi si decida a essere più passionale con Belldandy, ma dal mondo degli inferi nasce un nuovo contrattempo: Marller, demonietta di 1^ categoria appartenente all'Agenzia Demoni di Disturbo!

GUN SMITH CATS

Rally e Minnie May gestiscono un'armeria e si divertono a giocare con bombe ed esplosivi. La loro seconda attività, però, è ben più redditizia: scovare criminali ricercati dalla polizia e intascare le relative taglie! Ma durante una delle loro scorribande, le due - assieme all'informatrice Becky - si sono imbattute in Gray, un pericoloso terrorista a capo di una piccola ma molto attiva banda di malavitosi. Ken Turkey, ragazzo di Minnie May e noto dinamitardo, disubbidisce agli ordini di Gray, e con la complicità delle due 'gattine' manda a monte un suo piano: per questo motivo è costretto a fuggire e a far perdere le sue tracce sia alla banda che alla piccola May. Cercando di vendicarsi di Rally, che lo ha privato di una mano, il terrorista rimane coinvolto in un incidente stradale al termine del quale viene arrestato dalla polizia, ma non senza una dichiarazione che sconvolge non poco May: Ken è vivo, e i sicari di Gray sono già alle sue costole. Ciò che preoccupa di più Rally, oltre alle ferite riportate nello stesso incidente di Gray, è che il terrorista è in contatto con il capo della polizia locale, il quale sembra non essersi fatto scrupoli a scambiare la sicurezza della ragazza per alcune informazioni su una banda di spacciatori di droga...

KAPPA - MAGAZINE -
NUMERO VENTISEI

• **EDITORIALE** pag 1
a cura dei Kappa boys
• **GRAFFI & GRAFFITI** pag 2
a cura di Massimiliano "Kappa" De Giovanni
• **COMPILER** pag 3
Avarice
di Kia Asamiya
• **PUNTO A KAPPA** pag 27
• **OH, MIA DEA!** pag 29
Metti un elfo nel motore
di Kosuke Fujishima
• **KAPPA-O** pag 54
a cura di Andrea "Kappa" Baricordi
• **GUN SMITH CATS** pag 57
Hard Touch
di Kenichi Sonoda
• **GUN SMITH CATS** pag 85
Wood Bullet
di Kenichi Sonoda

ANIME
rivista di cinema, fumetto e animazione giapponese
NUMERO VENTISEI

• **MONDO STAR COMICS** pag 114
a cura dei Kappa boys
• **OMAGGIO A LUPIN III** pag 115
Omaggio a Monkey Punch
• **STOP MOTION** pag 120
a cura di Barbara "Kappa" Rossi
• **BALDIOS** pag 122
di Simona Stanzani
• **LA RUBRIKA DEL KAPPA** pag 127
a cura del Kappa
• **IL TELEVISORE** pag 127
a cura di Nicola Roffo
• **GAME OVER** pag 128
a cura di Andrea "Kappa" Pietroni

Avarice - "Avarice"
da Compiler vol. 3 - 1993
Metti un elfo nel motore - "Enjin no Shinpi"
da Aa! Megamisama vol. 4 - 1991
Hard Touch - "Hard Touch"
da Gun Smith Cats vol. 2 - 1992
Wood Bullet - "Wood Bullet"
da Gun Smith Cats vol. 2 - 1992
IN COPERTINA: Compiler © Kia Asamiya/Kodansha

KAPPOVOLGIMENTO

L'editoriale di **Kappa** nr. 23 ha fatto parecchio discutere. La casella della posta di questa rivista si è riempita di vostri interventi come non mai. Alcuni si sono commossi, altri arrabbiati, altri ancora hanno temuto un nostro possibile abbandono, dato il tono piuttosto cupo delle nostre parole. Nulla di tutto questo. Era la calma prima della tempesta: a distanza di soli tre mesi possiamo ribattere ogni questione punto per punto, ma con ritrovato vigore.
Innanzi tutto non drammatizziamo sul caso Shueisha: **Sesame Street** è l'ultimo titolo che pubblicheremo di questa casa editrice, è vero, ma i nuovi partner giapponesi che si affiancheranno alla Star Comics non ci faranno certo rimpiangere il passato. Dopo Kodansha, Tokuma Shoten e Chuokoronsha, infatti, anche Shogakukan e Scholar metteranno a nostra disposizione i loro vastissimi cataloghi. Inoltre, non dimentichiamo che i manga più interessanti della Shueisha hanno già trovato spazio in Italia in questi ultimi due anni. Gli attacchi dei pirati ci fanno sempre imbestialire, ma vengono ripetutamente domati. Avrete visto che, in questo momento, l'unico **Lupin III** in circolazione porta il marchio della Star Comics. Presto leggerete di nuove iniziative nate in seno alla **Kappa Petizione**, di cui prevediamo un grande rilancio su queste pagine (le firme non bastano, vogliamo impegnarci tutti per raggiungere il traguardo delle 10.000 sottoscrizioni?), e gli organizzatori delle mostre mercato (a cominciare dall'ente di Lucca) sembrano aver capito che il pubblico e gli editori vanno rispettati. Chiuso momentaneamente questo discorso, ne vogliamo aprire immediatamente un altro che riguarda il futuro di questa testata. Non dovete spaventarvi quando parliamo di rinnovamento, poiché non abbiamo nessuna intenzione di stravolgere **Kappa**. Sono passati oltre due anni da quando abbiamo fatto il nostro ingresso in edicola: noi siamo cambiati, il mercato è cambiato e ora è giusto che cresca anche la rivista che avete tra le mani. E' un'esigenza più che legittima, crediamo. La nostra ambizione (l'avrete ormai capito) è di rendere **Kappa** un magazine a 360°, nel vero senso della parola. Non c'è niente di peggio che essere prevedibili, e non vi permetteremo mai di annoiarvi in nostra compagnia, statene certi. Questo mese potete divertirvi con **Kappa-O** (di cui parliamo meglio a pagina 54), che costituisce il preludio ideale per l'arrivo di **Fatal Fury** a settembre. A partire da ottobre debutteranno su queste pagine anche le strip giapponesi: è la prima volta che approdano nel nostro paese e avranno addirittura come anfitrione Monkey "Lupin III" Punch. Il nuovo corso vedrà nuove interviste in esclusiva e tantissime news, grazie anche ai nostri nuovi inviati in Giappone. Non mancheranno comunque i momenti di confronto: a novembre, per esempio, ospiteremo eccezionalmente un racconto a fumetti del maestro scomparso Osamu Tezuka, tratto dalla raccolta **Kuki no Soko**. Una storia di grande attualità, un chiaro messaggio antirazzista, la speranza che almeno tra noi giovani ci sia più tolleranza.

Kappa boys

«Una mattina mi sveglierò e non farò una delle cose che faccio sempre, e allora saprò che è arrivato il momento di cambiare.»

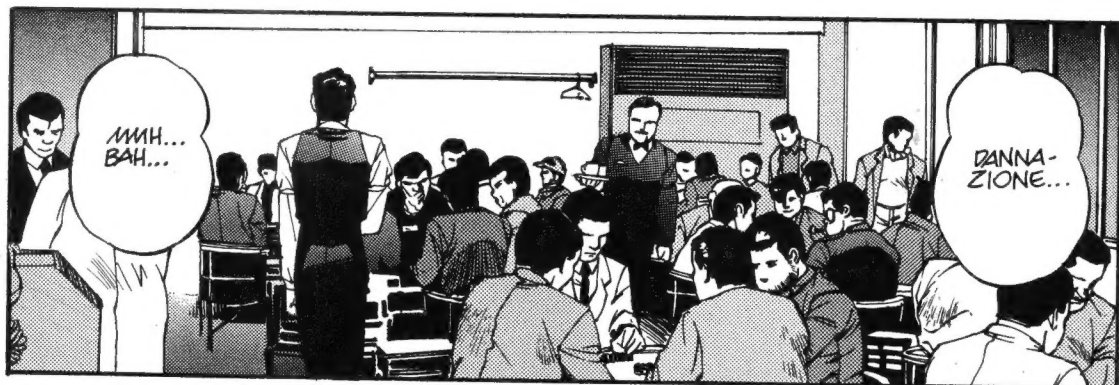
Dale Peck

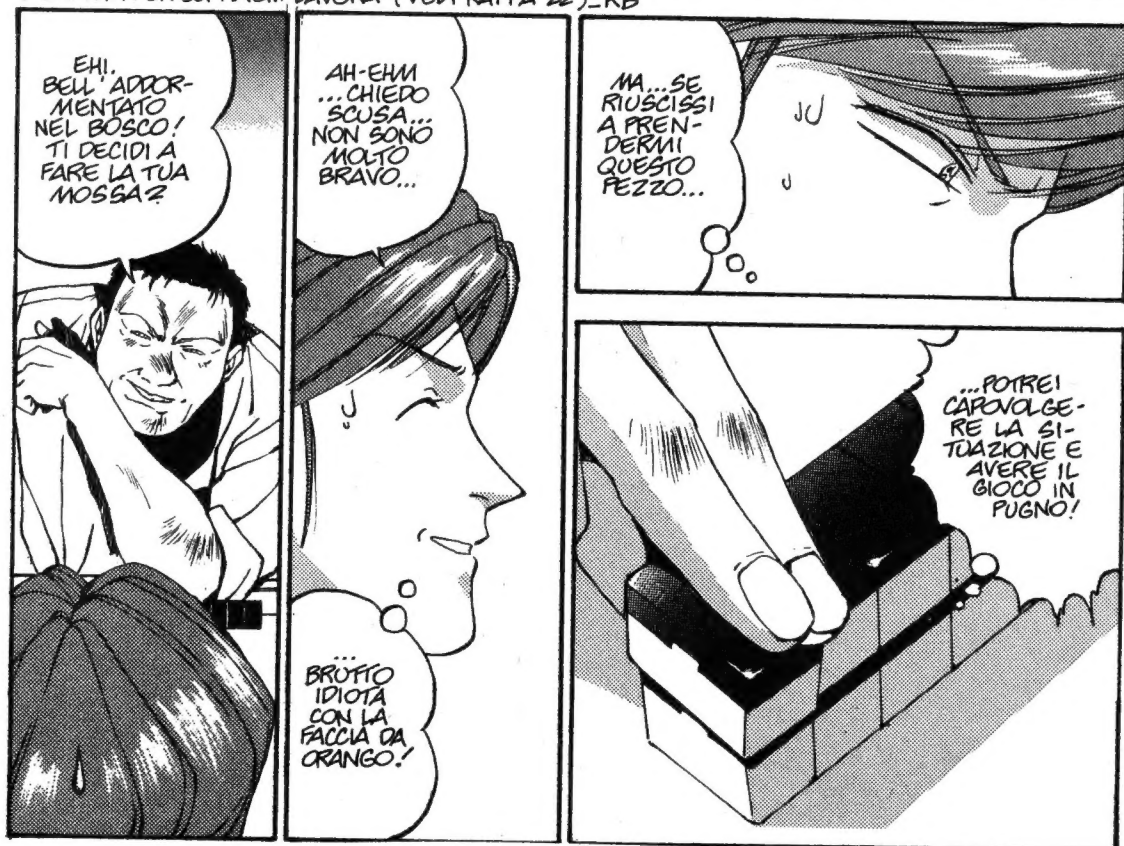
In un numero decisamente all'insegna del gioco e del divertimento, anche Graffi & Graffiti *cambia formula per trasformarsi in una piccola ludoteca. Un gioco di società le cui radici si perdono nella notte dei tempi e che è da sempre protagonista di storie leggendarie, infatti, entrerà in scena nelle prossime pagine, e una breve premessa era d'obbligo. Questo mese in* **Compiler** *assisteremo a un'avvincente partita a mah jong, che coinvolge il malcapitato Nachi. Teatro della sfida sarà una delle bische clandestine nascoste nei viottoli di Shinjuku, quartiere di Tokyo che da sempre è sinonimo di divertimento. E' lì che si raccolgono alcuni dei più conosciuti (e a volte esportati) passatempi giapponesi, come il* karaoke *e il* pachinko, *ed è sempre lì che i* salaryman *si ritrovano per ubriacarsi dopo una dura giornata di lavoro. Shinjuku non è certo una zona rispettabile, poiché chi regge i fili delle varie organizzazioni è la yakuza, ovvero la mafia giapponese. Il gioco d'azzardo è davvero una trappola per chi non riesce a frenare la propria avidità: rappresenta infatti il guadagno facile, l'emozione di giocarsi una posta spesso molto alta, il gusto della sfida. Questa volta è Nachi a tentare la fortuna (ma non sarà il solo) e Kia Asamiya ci dimostra come da una semplice partita a mah jong si possa dare alla luce un episodio davvero brillante. Il termine mah jong, per chi non lo sapesse, richiama alla mente il suono prodotto dalle tessere del gioco che si toccano l'un l'altra: in cinese 'mah' significa 'lino' (o 'canapa'), e 'jong' è il corrispettivo di 'passero'. Entrambe le parole hanno un altissimo valore onomatopeico: nel primo caso il suono è quello delle foglie della pianta che si muovono al vento, mentre nel secondo il rumore è dato proprio dal cinguettio. Negli anni Venti, complici gli scambi culturali e commerciali con l'Oriente, le regole del gioco hanno varcato i confini della Cina per trovare grande fortuna in America e in Giappone, seppur con le debite differenze. La tradizione popolare vuole che un ricco mercante cinese, recatosi nel nuovo continente, riconobbe a stento il mah jong a lui caro a causa delle complicatissime nuove regole apportate dagli americani. Le sue parole in tal senso furono estremamente indicative: «In Cina giochiamo da mille anni con una sola regola. Voi, al contrario, giocate con mille regole da solo un anno.» In America, forse per questa ragione, la curiosità nata intorno all'esotico mah jong si spense presto, in Giappone è ancora un passatempo diffusissimo, mentre in Europa questo gioco si è imposto solo negli ultimi anni, ed è praticato soprattutto in Romagna. E' difficile trovare in vendita un'edizione economica di questo gioco: i pezzi del mah jong, infatti, sono costruiti il più delle volte in osso, avorio e bambù, materiali cari e ricercati. Ogni confezione conta ben 144 pezzi (di cui136 costituiscono le 'carte da gioco' e 8 rappresentano i Fiori e le Stagioni), che si raggruppano essenzialmente in tre semi: cerchi, bambù e personaggi. Non mancano i pezzi del Drago (quattro draghi bianchi, quattro rossi e quattro verdi) e quelli dei Venti (quattro venti del Nord, quattro del Sud, quattro dell'Ovest e quattro dell'Est). Per quanto concerne i Fiori e le Stagioni, troviamo quattro pezzi per tipo (numerati da 1 a 4). Nel box a fondo pagina potete leggere le regole fondamentali del mah jong: sappiate comunque che sono molte le varianti di gioco e che per contare i punti potrete servirvi di una comoda tabella contenuta in ogni scatola. Sotto a chi tocca, quindi, e ricordate... i giochi* **non** *sono solo per bambini!*

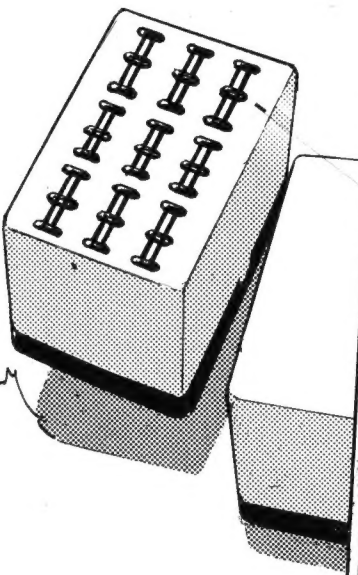
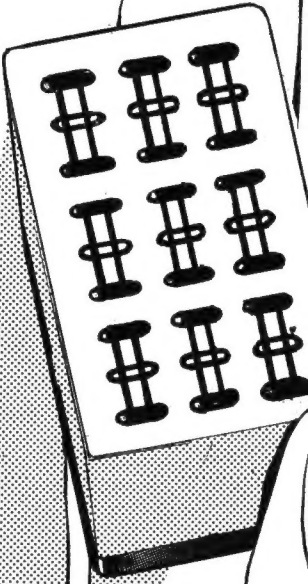
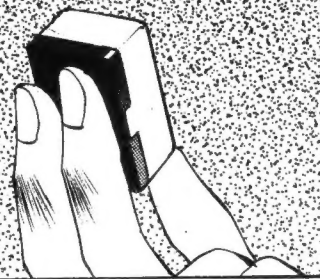
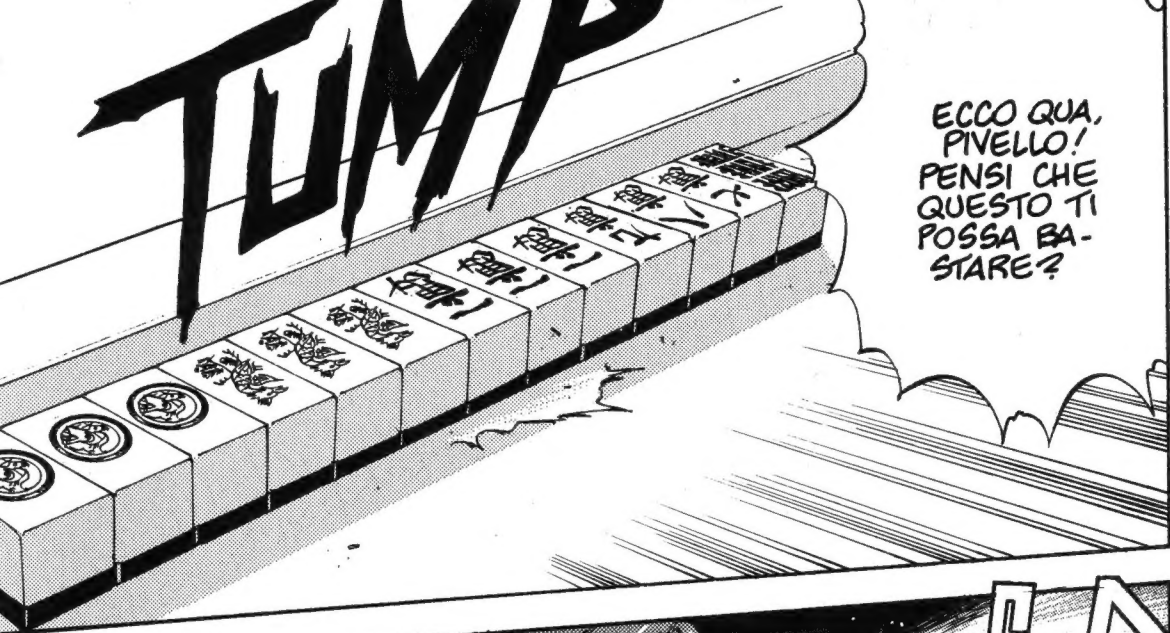
Massimiliano De Giovanni

Le regole del MAH JONG

Se è vero che a partire dagli anni Venti il **mah jong** si è diffuso in tutto il mondo, non bisogna dimenticare che ogni paese se ne è in un certo senso appropriato, ridefinendo sostanzialmente le regole generali. Quelle che vi propongo in questa sede sono ovviamente quelle adottate in Italia, riportate nell'elegante edizione Dal Negro. Se siete esperti di *Scala Quaranta* non dovreste avere grandi difficoltà nel ritrovarvi di fronte a questo gioco. Ogni giocatore prende il nome di un vento: il più fortunato nel lancio dei dati sarà Est, mentre gli altri (Nord, Sud e Ovest) verranno nominati di conseguenza alla loro postazione. Una volta mescolati i pezzi, si procede alla costruzione di una muraglia: è necessario allineare i tasselli (con i lati lunghi che si toccano) lungo un perimetro ben preciso (18 pezzi di lato e 2 di altezza). Si procede quindi allo sfondamento della muraglia: Est lancia due dadi per stabilire quale lato sarà attaccato, e il giocatore di fronte al lato colpito getta nuovamente i dadi per determinare in che punto dovrà essere eseguita la breccia. Secondo un preciso ordine, quindi, Est prende 14 pezzi, mentre gli altri ne pescano 13 ciascuno. Lo scopo del gioco è di fare ovviamente **mah jong**, ovvero quattro **chow** (tre pezzi dello stesso seme in scala), **pung** (tre pezzi identici) o **kong** (quattro pezzi identici), oltre a una coppia (due pezzi identici). Per meglio capire lo schema, vi rimando alla figura qui a fianco. Ogni giocatore deve dichiarare quando è prossimo alla chiusura (quando gli manca, cioé, solo un pezzo per fare **mah jong**). **MDG**

Combinazione finale di chiusura

* LA DITTA PER CUI NACHI LAVORA (VEDI KAPPA 22)_KB

AL DIAVOLO!!
THUMP
SWOOSH!!
MA PERCHE' NON ESCE ALMENO UNO DEI TRE PEZZI CHE MI SERVONO?! PERCHE'!? PERCHE'?!?
アバライス
MENU.19 [AVARICE]

AL DIA-
VOLO!!
THUMP
MA PERCHÉ NON
ESCE ALMENO UNO
DEI TRE PEZZI
CHE MI SERVONO?
PERCHÉ!?
PERCHÉ?!?
アバライス
MENU.19 [AVARICE]
二萬
二萬
三萬
三萬

四萬
伍萬
伍萬
六萬
七萬
八萬
八萬
八萬

TUMP

ECCO QUA, PIVELLO! PENSI CHE QUESTO TI POSSA BASTARE?

GASA

OH... MER...!!

JUN-CHAN, SAN-ANKO, SAN-SHIKI-DOKO, DORAICHI E BAIMAN!* NIENTE DI SPECIALE, VERO?

MOLTO BENE... E ORA PARLIAMO DI DENARO!

* COMBINAZIONE INCREDIBILE! SE IL BANCO CHIUDE CON QUESTA PUÒ PRENDERE A OGNI GIOCATORE 24.000 PUNTI DEI 25.000 DI PARTENZA!

SBAM
...
È LA PRIMA VOLTA CHE PROVO UN'UMILIAZIONE DEL GENERE!!
AAAH! CHE VERGOGNA!
HO PERSO CONTRO UN IDIOTA CON LA FACCIA DA ORANGO!
EHI, NACHI... CHE TI PRENDE AL MATTINO PRESTO?
UH?
MI SOTTOPORRÒ AD ALLENAMENTI DURISSIMI, E DIVENTERÒ UN GENIO DEL MAH JONG!!
ORA NON MI RESTA ALTRO DA FARE CHE ALLENARMI DURAMENTE!

COSA STARÀ COMBINANDO?

ULTIMAMENTE COMPILER VA SEMPRE DA QUALCHE PARTE... OGNI GIORNO È SEMPRE PIÙ MISTERIOSA...

MM... ESCO UN PO'... TORNERÒ PER CENA, COMUNQUE...

TOSHI...

TAP TAP

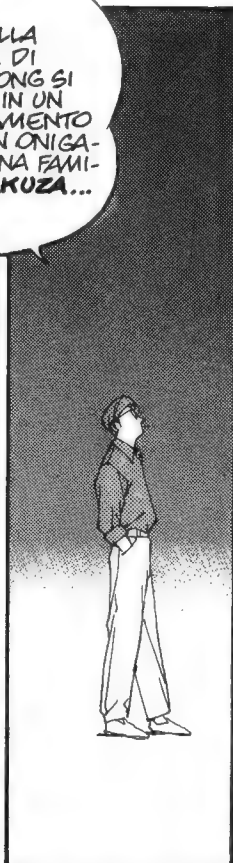
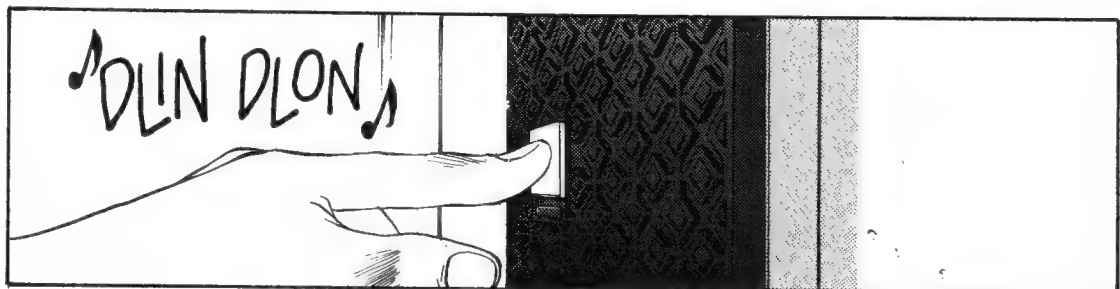
NACHI VORREBBE MANGIARE... MI HA DETTO DI LASCIARE IL CIBO DAVANTI ALLA PORTA DI CAMERA SUA...

D'ACCORDO...

BAH... MA COS' È SUCCESSO A TUTTI QUANTI DA UN PO'?!

UNA SETTIMANA DOPO...

SEMBRI **DISEGNATO** DA QUALCUN ALTRO!!

QUELLA SALA DI MAH JONG SI TROVA IN UN APPARTAMENTO DEL CLAN ONIGAWARA... UNA FAMIGLIA **YAKUZA**...

NON SO A QUANTO AMMONTINO LE LORO PUNTATE MEDIE... **MA LI DISTRUGGERÒ!**
SIGARETTA DI CIOCCOLATO
HMM...

DLIN DLON

PAROLA D'ORDINE! "SONO IL MIGLIORE IN QUELLO CHE FACCIO..."

"...E QUELLO CHE FACCIO NON È BELLO!"

SKREEK
PREGO, SIGNORE...

TAP

UH?!

SWOMP

MA QUELLA ...È COMPILER... PERCHÉ SI TROVA QUI?
COSA LE SUCCEDE, SIGNORE?

SWIP
UH, NIENTE... SONO SOLO UN PO'... EMOZIONATO...

CREDI DI POTER TROVARE QUALCUNO CHE ABBIA VOGLIA DI GIOCARE CONTRO DI ME CON PUNTATE PIUTTOSTO ALTE... PIÙ O MENO COSÌ...
FLAP
OH, MA CERTO...

CO..?!? TRE...TRECENTO MILIONI?!?

RIPENSANDOCI BENE, COMPILER SI ERA MESSA A LEGGERE TUTTI I MANUALI DI MAH JONG CHE LASCIAVO IN GIRO... E ORA GIOCA D'AZZARDO... NON CAPISCO...

COSA...

...COSA MI STA SUCCEDEN...?!

SWIP

YAAH!

TONK

PIACERE DI CONOSCERLA!

COS...

NON POSSO CREDERCI! IL CLAN ONIGAWARA FA CAPO A QUESTO IDIOTA?! *

YOKOZAWA! ARAKAWA! È UN CLIENTE IMPORTANTE! PREPARATE SUBITO UN TAVOLO DA GIOCO!

* ABBIAMO GIÀ CONOSCIUTO SASAKI ONIGAWARA IN KAPPA 13_KB

RUMBLE RUMBLE RUMBLE

TOCCA A LEI FARE IL BANCO, SIGNORE!

UNA DOMANDA... ACCETTERÀ UNA SCONFITTA AL **PRIMO GIRO**?

AL PRIMO...?!?

MI MANCA SOLTANTO UN PEZZO PER REALIZZARE LA COMBINAZIONE **KOKUSHI**! HO SCOPERTO L'IMPORTANZA DI BLUFFARE A MAH JONG!

TAK

!!

SONO IL MIGLIORE IN QUELLO CHE FACCIO...

HO UN **DOPPIO LI-ZHI**... UN PEZZO, E HO CHIUSO...

TAK

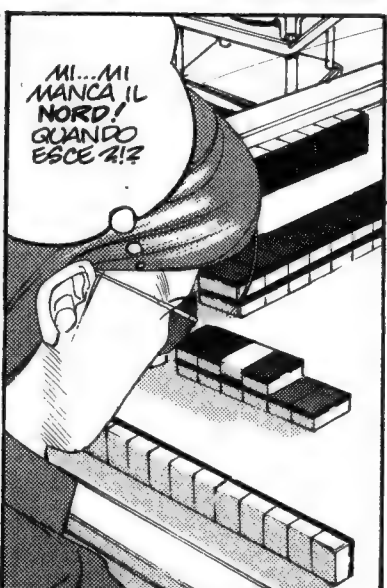
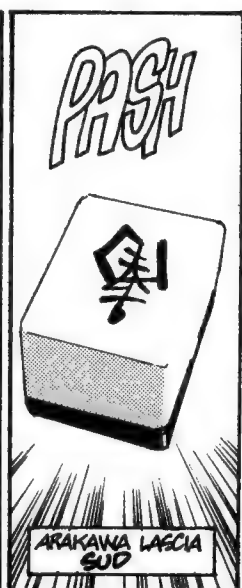
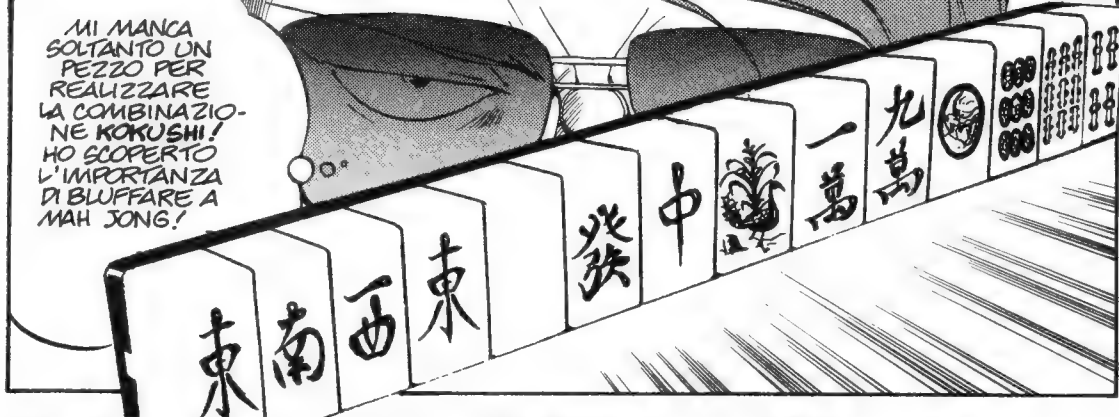
SASAKI LASCIA **OVEST**

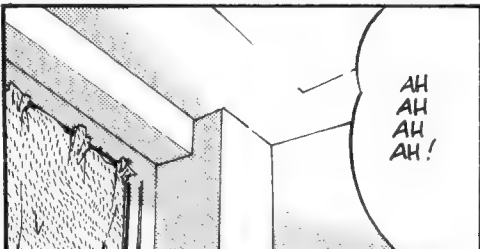
YOKOZAWA LASCIA **EST**

TAK

PASH

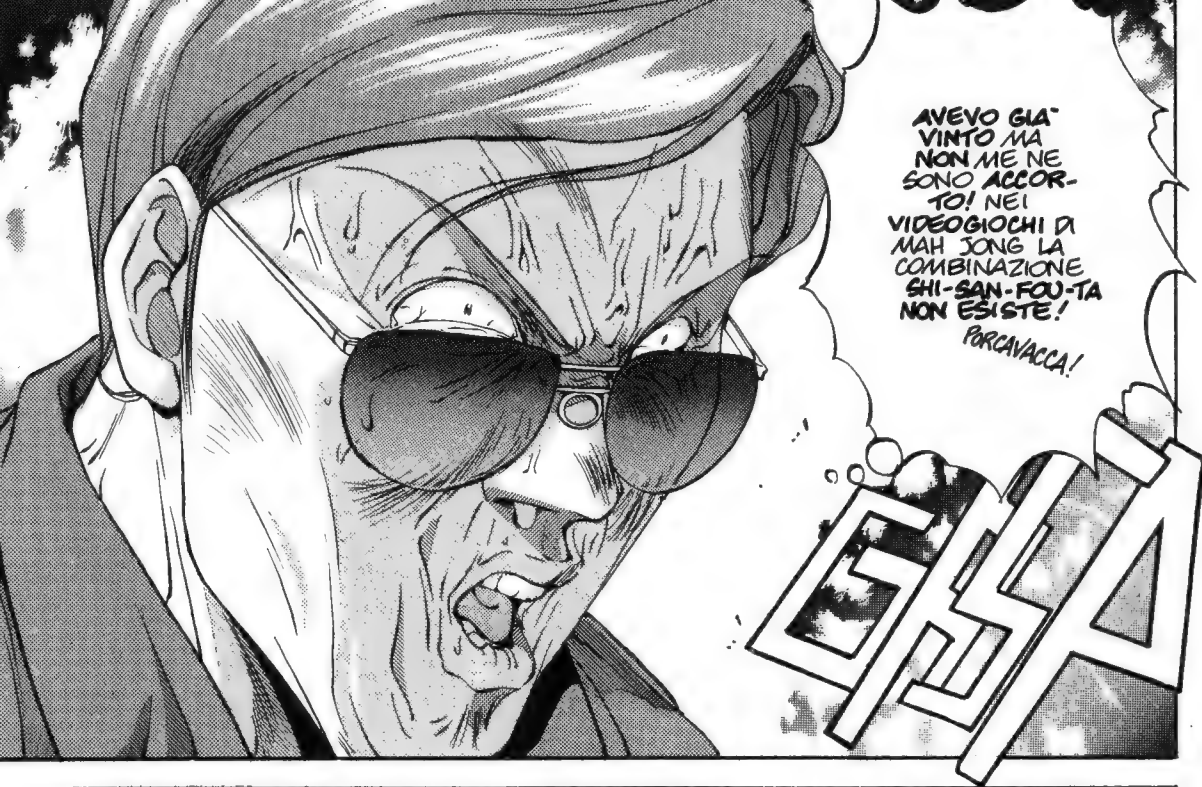
ARAKAWA LASCIA **SUD**

MI... MI MANCA IL **NORD**! QUANDO ESCE?!?

DEVO PRENDERE UN PEZZO, O NON COMBINO NULLA!

FLAP
BIANCO ?!? NO! NO!
GASP

AH AH AH AH!

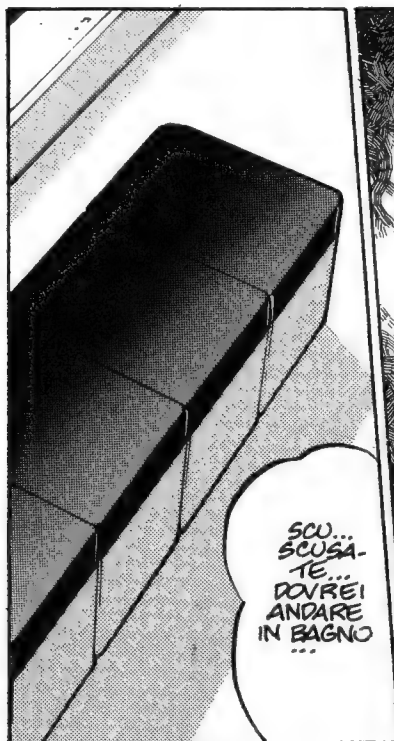
CREDEVO FOSSE IL MIGLIORE IN QUELLO CHE FACEVA... MI DISPIACE PER LEI, SIGNORE...

EH EH EH!
IL MAH JONG E' COME LA VITA DELL'UOMO... TUTTO DIPENDE DA UNA CHIAMATA DAL CIELO... QUANDO E' IL MOMENTO E' IL MOMENTO...

PIÙ TARDI...
TING-PAI! UN PEZZO E CHIUDO!
DANNAZIONE! PERCHÈ NON ESCE QUEL MALEDETTO NORD?!?
TING-PAI... ANCH'IO!
UN DOPPIO LI-ZHI PER LA COMBINAZIONE KOKUSHI!? MENO MALE CHE IL GIOCO È STATO ANNULLATO!
HASH
EHI... UN MOMENTO!
CI STA FORSE PRENDENDO IN GIRO, SIGNORE!? SEMBRA QUASI CHE LEI NON CONOSCA QUESTA REGOLA!
OH, È VERO! MI ERO LASCIATO DISTRARRE DALLA COMBINAZIONE KOKUSHI... MA QUESTA È UNA SHI-SAN-FOU-TA... LA COMBINAZIONE MIGLIORE DI TUTTO IL BANCO!
PERCHÈ NON HA DICHIARATO FINITO IL GIOCO, SIGNORE? LA VITTORIA ERA SUA!
COS...?!?
GRAB
OH... OH MIO DIO...

AVEVO GIÀ VINTO MA NON ME NE SONO ACCORTO! NEI VIDEOGIOCHI DI MAH JONG LA COMBINAZIONE SHI-SAN-FOU-TA NON ESISTE!

PORCAVACCA!

GASP

SEI ORE DOPO...

SCU... SCUSATE... DOVREI ANDARE IN BAGNO...

UMPFH

È MEGLIO CHE SI DIA UNA BELLA RINFRESCATA ALLA TESTA...

ORMAI LE RESTANO MENO DI CENTO MILIONI!

TOILET

UH!?

MA CERTO! LEI E' L'UNICA PERSONA IN GRADO DI BARARE ANCHE SU UN TAVOLO DI MAH JONG ELETTRONICO!

SWAP

EHI! UN MOMENTO! COS'HAI INTENZIONE DI FARE IN UN POSTO DEL GENERE!?

OH, TI PREGO! APPENA INIZIERÒ A PARLARE DEL TEMPO DURANTE IL MIO TURNO DI BANCO, METTIMI LA COMBINAZIONE COMPLETA **TIAN-HUO** NEL TAVOLO ELETTRONICO! **FALLO CON I TUOI POTERI! NON CHIEDERMI ALTRO!**

MI STAI PER CASO CHIEDENDO DI **BARARE** ?!
SE VUOI RIFARTI DELLE PERDITE SUBITE... TIE', TI REGALO **QUESTE**!

UGH!
FRUSH
MA... QUESTE SCHEDE PER I PUNTEGGI...
SANTO CIELO, COMPILER! HAI VINTO PIÙ DI **CINQUE MILIARDI**!!
FRUSH
FRUSH

BAH, CAPIRAI... NON MI CI È VOLUTO MOLTO A IMPARARE UN GIOCHETTO CRETINO INVENTATO DAI TERRESTRI... DOPO AVER LETTO QUEL VOLUME MI SONO LASCIATA IMPRESSIONARE ...

HAH! LE SOLITE ESAGERAZIONI DEI **MANGA**!

NON DIRMI CHE HAI IMPARATO A GIOCARCI **LEGGENDO UN FUMETTO** ?!?
BE'... FA LO STESSO! VOGLIO BATTERLI! AIUTAMI!

E VA BENE...

GRANDIOSO! TOCCA A ME INIZIARE!
OH... SPERIAMO CHE DOMANI FACCIA BEL TEMPO!

COSA C'ENTRA? ANCHE SE FACESSE BEL TEMPO...O SE PIOVESSE... COSA DIAVOLO C'ENTRA CON IL MAH JONG?
AH...EHM ...SONO AFFARI MIEI!
BLINK

MMH...
CHE RAZZA DI CONIGLIO...

DIAMOCI DA FARE!
WASH

CONNESSIONE... FORMAC!

SÌ! SÌ! C'È!

WOOSH

ECCONE UN'ALTRA!
TA-DAAAN
MI STAI DANDO DEL BARO? IN FONDO IL TAVOLO ELETTRONICO E' IL VOSTRO... E IO SONO IL MIGLIORE IN QUELLO CHE FACCIO!
UH... CE-CERTO CHE NON STO INSINUANDO NULLA... CONTINUIAMO A GIOCARE!
E UN'ALTRA ANCORA!
SWOMP
NON E' POSSIBILE! STAI USANDO QUALCHE TRUCCO!
CO-COME?
UGH!
MALEDETTO! A QUALE CLAN APPARTIENI? VUOI ROVINARCI LA BISCA?! AVANTI, CONFESSA!

ODDIO!

FLOP

EHI! MA ALLORA SEI PROPRIO UNO STRONZO!

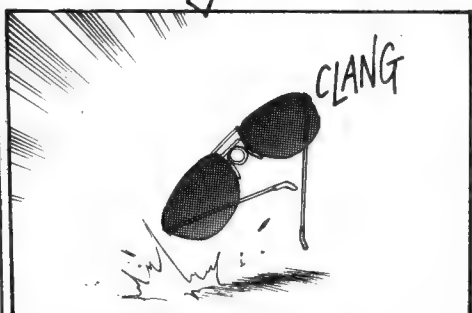
WOSH

MA TU SEI QUELLA DELL'EPISODIO AMBIENTATO A OKINAWA!

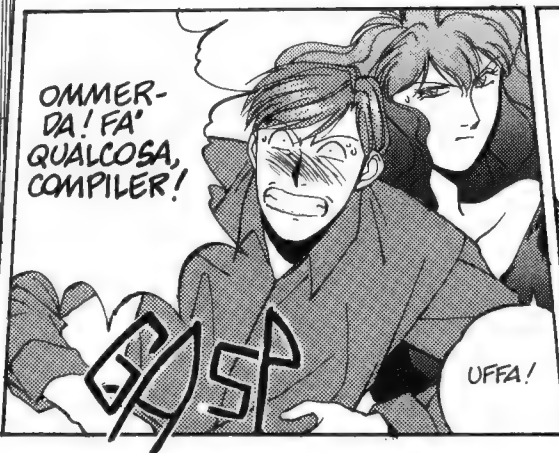
ALLORA QUESTO TIZIO È... È...

CLANG

HA-HA!

SÌ, SONO PROPRIO IO, BRUTTO SCEMO!

CATTURATELI! QUEL FESSO LO UCCIDEREMO SUBITO, MENTRE CON LA DONNA CI FAREMO UN BEL PO' DI QUATTRINI VENDENDOLA A QUALCHE BORDELLO!

YA-HAAA!

OMMERDA! FA' QUALCOSA, COMPILER!
GASP
UFFA!
QUANTE SECCATURE!
CONNESSIONE!
SELSYN!!

SCRABOMP

ARGH!

BRAM

FINE DELL'EPISODIO

K26 - A

Ken il guerriero non c'è, non è mai tornato. Su Rete 37 manca ormai da diversi mesi. Avevano annunciato il suo ritorno, ma era solo il suo fantasma. Forse vi stupirete di tutto questo, o forse sapete già tutto. La cosa che mi preoccupa di più, comunque, è il vostro falso allarme: vi hanno detto una balla? Avete forse considerato fonti non attendibili? Spero che non sia così, poiché vi ammiro molto e penso che facciate un buon lavoro. Sono soprattutto d'accordo con voi per quanto riguarda la censura, e ogni volta che vedo una puntata di *E' quasi magia Johnny* non posso fare altro che invidiare chi conosce il giapponese. E' difficile imparare questa lingua? Come potrei fare? Dopo lo sfogo iniziale, ecco una bella sfilza di domande. Di quanti episodi è composta la serie animata di *Giant Robot*? Quanto durerà **Guyver**? E **Video Girl Ai**? Chi sarà il successore di **Orange Road**? E' possibile che un giorno la Fininvest ceda i diritti di *E' quasi magia Johnny* a una ditta che opera nell'home video? Nel film di **Orange Road**, Kyosuke e Madoka vanno al cinema a vedere un altro cartone animato. Sbaglio o si tratta di *Touch*? E ora un appello a tutti: se siete lettori di manga, magari livornesi, scrivetemi! Ho 15 anni, mi chiamo **Tommaso Pontil** e vivo in viale Italia 72 a Livorno (CAP 57100).

DISEGNO DEL MESE: LE DONNE DI KAPPA
L'AUTORE DEL MESE: NATALIA PIERANDREI

Prima di rispondere alle tue domande, caro Tommaso, vengo subito alla questione Ken il guerriero. *Devi sapere che quando abbiamo pubblicato la notizia in questione erano state rilasciate precise dichiarazioni dallo staff dell'emittente locale, e come hai notato, tutti i giornali hanno sostenuto la nostra stessa tesi. In realtà non abbiamo dato una informazione errata: semplicemente la serie giapponese è ripartita su un'altra rete, ovvero TVS (che copre, come Rete 37, tutta la Toscana). Il fatto che la nostra sede operativa sia a Bologna, lo confesso, non ci ha certo facilitato il compito. E ora veniamo alle tue curiosità. La serie di* Giant Robot *conta in tutto sei episodi, ma gli ultimi due OAV devono ancora uscire in Giappone. Porta pazienza. Venendo a noi, ormai dovresti già conoscere tutte le risposte.* ***Guyver*** *andrà avanti per almeno due anni,* ***Video Girl Ai*** *termina proprio questo mese (con un numero di ben 168 pagine!) per lasciare il posto a* ***Video Girl Len****, mentre - a partire da novembre - su* ***Starlight*** *continueremo con* ***Sesame Street****, il nuovo fumetto di Izumi "Orange Road" Matsumoto! Non credo che il mercato delle videocassette renderà giustizia a* ***Orange Road****, purtroppo. Per quanto riguarda il film, invece, il cartoon proiettato al cinema è proprio* ***Touch*** *(la cui serie è stata trasmessa in Italia come* Prendi il mondo e vai*).* ***Massimiliano De Giovanni***

K26-B

Salve bellissimi! Sono sempre io, Daniela (colei che scrive lunghi letteroni)! Vi siete ripresi dallo spavento? Vi siete messi comodi? E voi, Andrea e Barbara, come state? Vi siete ripresi dall'avventura romana, o siete ancora sconvolti? Sapete, prima di andare via dalla fiera sono passata al vostro stand per salutarvi e ripetervi quanto mi abbia fatto piacere conoscervi, ma non vi ho trovato, così ho pensato di scrivervi per salutarvi... Tanto vi avrei scritto lo stesso (eh eh). Volevo sapere se avete intenzione di pubblicare i libri con le illustrazioni dei più rinomati autori giapponesi. Ho avuto modo di acquistarne uno con le illustrazioni per i tarocchi di Yoshitaka Amano, che sono a dir poco stupende. Dello stesso autore vorrei trovare anche i libri *Maten*, *Genmuku*, *Imagine*, *Hiten* e *Dawn*. Voi li avete visti? Se sì, che ve ne pare? Mi piacerebbe averne alcuni di Yoshikazu Yasuhiko, sempre che ce ne siano in commercio. Nel caso decideste di pubblicare libri, teneteli presenti! Domandina: l'inedita versione di *Candy Candy* di cui parla Nicola Roffo nel suo articolo (un paio di **KM** fa) è quella dove non compare il principe della collina e Annie è bionda? Terribile! Un'ultima domanda e poi non vi rompo più l'anima: riguardo ai libri, a parte una viscerale simpatia per i vampiri, adoro i fantasy, i gialli, i racconti di Poe, ecc... A voi che genere piace leggere? Bene, vi ringrazio per avermi sopportata pazientemente. Baciotti e abbracci (uno speciale al Kappa). **Daniela Durisotto**, Roma

Cara Daniela, innanzi tutto scusa i tagli che ho dovuto necessariamente apportare alla tua lunghissima lettera. Sono completamente d'accordo con te per quello che riguarda i libri di illustrazione, anche perché Amano è uno dei miei disegnatori preferiti, ma la nostra casa editrice non è purtroppo interessata alla pubblicazione di volumi di questo tipo. Per quanto riguarda il bravissimo Yas, esistono diversi libri che raccolgono le sue numerosissime illustrazioni (non dimenticarti che ha lavorato parecchio anche come pubblicitario), ma sono usciti in Giappone ormai da diverso tempo, quindi suppongo che sia quasi impossibile rintracciarli. Ebbene sì, Nicola si riferiva proprio al nuovo OAV di Candy Candy *realizzato in Giappone. Al momento ne è uscito un solo episodio e sembra che sia destinato a rimanere un esperimento isolato. Lo spazio stringe, quindi vengo subito alla tua ultima domanda: anch'io leggo molto, soprattutto fantasy (Tolkien, Zimmer Bradley, Vance, ecc...) e horror (King, Barker, ecc...), ma se un autore è bravo non pongo limiti di genere. Hai mai letto niente di Crichton? Te lo consiglio! Anche gli altri leggono molto: se segui* Graffi & Graffiti *conoscerai già i gusti di Massimiliano, Andrea B. legge qualsiasi cosa ma non digerisce bene il cyberpunk, mentre Andrea P - dallo spirito naturalista - preferisce soprattutto libri-documentario sul mondo degli animali! Spero di essere stata abbastanza esauriente, Ciao! Ah, a proposito... come va il tuo piede?!* ***Barbara***

RADIO STAR COMICS

E' già da parecchi mesi che radio e TV affrontano il tema a noi caro del fumetto, recensendo le pubblicazioni italiane, nonché svelando curiosità e retroscena su autori e case editrici. Manga e affini hanno un ruolo di tutto riguardo nelle rubriche sottoelencate, in modo particolare quelli della Star Comics. Se volete ascoltare in anteprima tutte le news, non vi rimane che sintonizzarvi sulle frequenze giuste!

RADIO

Bari • RADIO PRIMO PIANO
(98.9 MHZ) - tel. (080) 5227220
Box: Musica & Fumetto
(lunedì dalle 18:00 alle 19:00 e martedì dalle 11:30 replica dello spazio dedicato ai fumetti)

Brescia • RADIO ONDA D'URTO
(106.500 e 98.00 MHZ) - tel. (030) 3750043
Razzmatazz
(martedì dalle 21:30 alle 24:00)

Cologne (BS) • RADIO ANTENNA VERDE
(95.300 e 96.700 MHZ) - tel. (030) 715502
(venerdì dalle 17:30)

Forte dei Marmi (LU) • RADIO FORTE DEI MARMI
(105.1 e 91.4 MHZ) - tel. (0584) 80281
Imaginare
(sabato dalle 15:00)

Lucca • RADIO 2000
(92.2 e 99.2 MHZ) - tel. (0583) 343344
(martedì dalle 18:15 in collaborazione con Lucca Fumetto)

Milano • RADIO OK
tel. (02) 95722037
Comics Magazine
(martedì dalle 18:15 e in replica mercoledì dalle 11:30)

Molfetta (BA) • RADIO EUROPE ONE
(94.2 e 100.8 MHZ) - tel. (080) 8851386
Comic World
(domenica dalle 15:00 alle 16:30)

Quartu S.Elena (CA) • RADIO GOLFO DEGLI ANGELI
tel. (070) 823222
(lunedì, mercoledì e venerdì dalle 22:00 e 22:30)

Salerno • RADIO PAESTUM
(90.2 e 92.8 MHZ) - tel. (0828) 724579
Cross Over
(lunedì dalle 15:30)

TELEVISIONE

Pistoia • TVL PISTOIA
(in diretta tutti i martedì dalle 16:00 alle 17:00
e in replica il giovedì dalle 17:30 alle 18:30)

Per le radio & le televisioni interessate a unirsi a questa iniziativa, faxare la richiesta allo (075) 5918355.

Lo spazio è davvero poco, ma le curiosità tantissime. A letto i bambini: questo appuntamento è tutto dedicato all'eros giapponese! Partiamo alla grande con un programma notturno di RAI 3 che ha ospitato Mario Ferri, direttore della News Market. A ***Diritto di replica*** *ognuno può dire la sua per difendersi da ogni genere di accuse, ma è assai pericoloso scontrarsi con* ***Sandro Paternostro, Fabio Fazio*** *o con gli altri giornalisti in studio.* «O io non capisco bene l'italiano, oppure un fumetto che racconta i pruriti sessuali degli adolescenti forse non è per i ragazzi. Sono io che sono troppo moralista?». *Come sopravvivere a una domanda del genere? Il sig. Ferri tenta un'arringa personale:* «In Giappone non c'è limite. Lei pensi che ci sono dei fumetti, se vuole erotici, fatti per i bambini di sei-sette anni. E' chiaro che bisogna fare anche un distinguo tra quello che è un erotico per un certo tipo di pubblico e quello per un pubblico diverso. Noi parliamo di erotismo e non di pornografia. Quando lei parla di pornografia, un po' dissento, perché in effetti dovrebbe fare una valutazione su quello che è il pornografico che siamo abituati in Italia da trent'anni, che è ben diverso.» *E' sempre bene difendersi con le unghie, ma coinvolgere addirittura i bambini giapponesi ci sembra eccessivo. L'emozione della diretta, comunque, ha giocato un tiro peggiore al simpatico editore in occasione della 'domanda delle cento pistole':* «Caro Ferri, mi dica un po' quale di questi due personaggi lei invidia di più e si vorrebbe nel suo subcosciente, o anche personalmente, identificare con loro: lo smemorato Kazuhiko o il terribile e - diciamolo pure - ultrasensuale dottor Ogekuri?» *La risposta farà discutere:* «Perché mi ha posto la domanda su due uomini?». *Non ce ne voglia Mario Ferri (se scherziamo è solo perché lui sa stare al gioco), che anzi vogliamo applaudire per la grinta dimostrata. Rimaniamo in tema di erotismo citando un intervento di* ***Mario Dominici*** *che dalle pagine de "L'Espresso" sentenzia:* «Nonostante le rassicurazioni di Mario Ferri, direttore editoriale della News Market, secondo cui i giornaletti sarebbero "prodotti intelligenti che si ricollegano all'antica cultura dei manga, i tradizionali fumetti erotici giapponesi", le storie (e le immagini) che contengono rasentano la pura pornografia. [...] Gli eroi e le eroine delle 'strip' sono straordinariamente simili a quelli di alcuni cartoni animati di successo, sempre giapponesi ma assolutamente non di contenuto erotico, che si possono vedere su alcune TV private e sono riservati a un pubblico di piccolissimi fans (dai 3 ai 10 anni).» *Riusciremo a far capire a chi di dovere che 'manga'* ***non*** *significa 'fumetto erotico giapponese'? Nel frattempo, rassegnamoci a veder scendere a picco il target dei telespettatori: in questo caso tocchiamo il minimo storico dei tre anni! Chiudiamo con una notizia curiosa che riguarda il disegnatore Milo Manara, e che ci viene riferita da* ***Cesare Medail.*** «Per un cartoon lungo occorrono almeno cento animatori che sappiano riprodurre nei particolari il tratto dell'autore; sono stati scelti i cinesi che pare che siano i più bravi e diligenti nel rispettare il segno originale, industria Disney a parte.» *L'Oriente ci spalanca le sue porte, a quanto pare (ma saranno davvero cinesi?)! Noi, nel frattempo, aspettiamo di saperne di più, anche perché la regia dovrebbe essere di Roman Polansky!*

Kappa boys

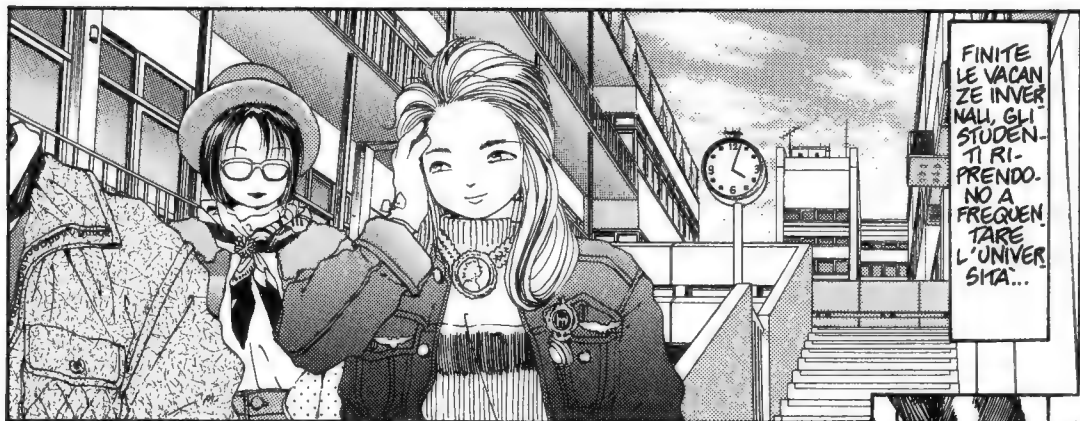
• ARRETRATI •

Per ricevere i numeri arretrati delle nostre pubblicazioni potete scrivere direttamente alle **Edizioni Star Comics, Strada Selvette 1 bis/1, 06080 Bosco (PG)** effettuando il pagamento anticipato con vaglia postale, aggiungendo lire 4.000 di contributo spese di spedizione. Non si fanno spedizioni in contrassegno. Specificate a chiare lettere il vostro nome, cognome, indirizzo, nonché i numeri che desiderate:

- **Kappa Magazine** nn. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 16 e 1/2, 17, 18, 19, 20, 20 e 1/2, 21, 22, 23, 24 e 25 (lire 5.000 cad.)
- **Starlight** - Orange Road nn. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11,12, 13 , 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21 e 22 (lire 3.000 cad.)
- **Neverland** - Video Girl Ai nn. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15 e 16 (lire 3.000 cad.)
- **Action** - Le bizzarre avventure di JoJo nn. 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 e 9 (lire 3.300 cad.)
- **Techno** - Guyver nn. 1, 2 e 3 (lire 2.800 cad.)
- **Speciale Mitico** - Le nuove avventure di Lupin III nn. 1 e 2 (lire 5.000 cad.)
- **Mitico** - Lupin III nn. 1 e 2 (lire 4.000)
- **Young** - 3x3 Occhi nn. 1 e 2 (lire 4.000)
- **Storie di Kappa** - Gon nn. 1 e 2 (lire 5.000 cad.)
- **Storie di Kappa** - Orion nn. 1 e 2 (lire 5.000 cad.)

OH, MIA DEA

di Kosuke Fujishima

METTI UN ELFO NEL MOTORE

FINITE LE VACANZE INVERNALI, GLI STUDENTI RIPRENDONO A FREQUENTARE L'UNIVERSITÀ...

IL CIRCOLO DELL'AUTOMOBILE ERA ANCORA PRIVO DI UNA SEDE...

ZANZARE!

...VERA E PROPRIA!

猫実工大自動車部

CIRCOLO DELL'AUTOMOBILE

猫実工大自動車部

*E' ACCADUTO IN KAPPA 20 E 1/2 - KB

EHI, CAPO... E I SOLDI CHE AVEVAMO GUADAGNATO CON GLI INGRESSI ALLA FESTA UNIVERSITARIA?
IL VICEPRESIDENTE VI FARÀ UN RAPPORTO SULLA CONTABILITÀ!

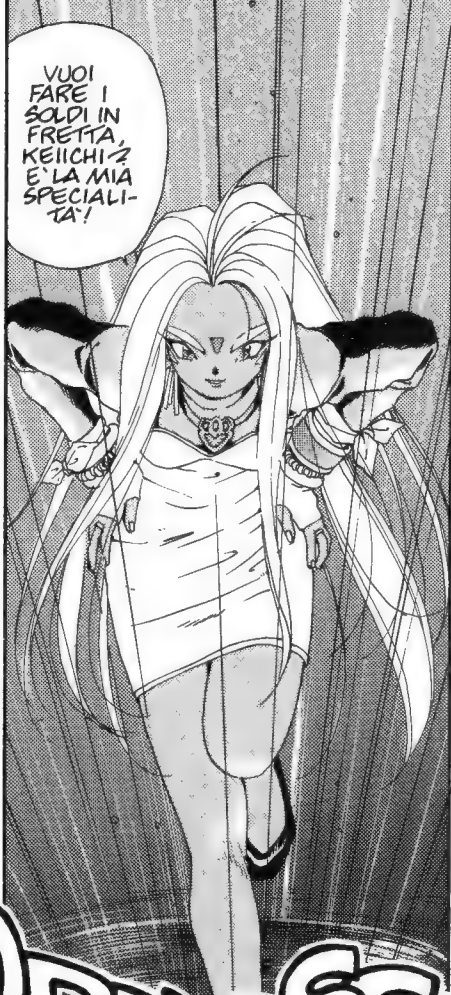
ABBIAMO AVUTO 1254 PARTECIPANTI, E IL BIGLIETTO COSTAVA 200 YEN...
QUESTO SIGNIFICA CHE ABBIAMO INCASSATO 250.800 YEN...

PERÒ NE ABBIAMO SPESI 51.500 PER LA VERNICIATURA E 154.500 PER IL CARBURANTE...
E ABBIAMO ANCHE USATO GLI ATTREZZI DELLA SCUOLA!
QUINDI IL GUADAGNO È DI 44.800 YEN!
CHE TRAGEDIA!!
UNA MISERIA!

MA IL VOSTRO CAPO HA PENSATO A UNA SOLUZIONE!
GRANDIOSO!
GUADAGNEREMO SICURAMENTE MOLTISSIMO FACENDO **BUSTE**!
BE'... SEMBRA DIVERTENTE...
PIEGARE...
...E INCOLLARE!
UN'ORA DOPO
PIEGARE...
...E INCOLLARE!

AAAH! NON RIUSCIREMO MAI A GUADAGNARE 1.000.000 DI YEN IN QUESTO MODO!

POSSIBILE CHE QUESTA SIA L'UNICA VIA?

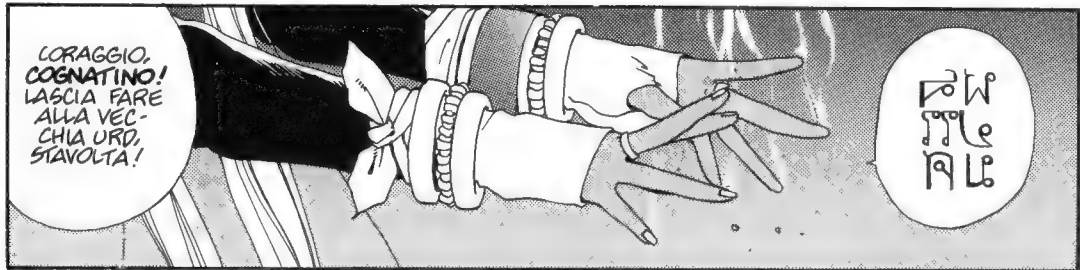
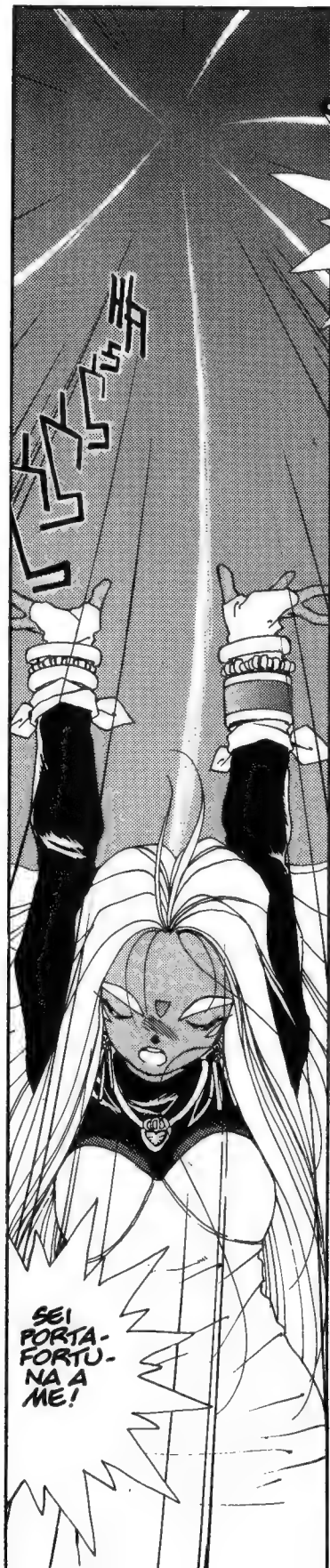
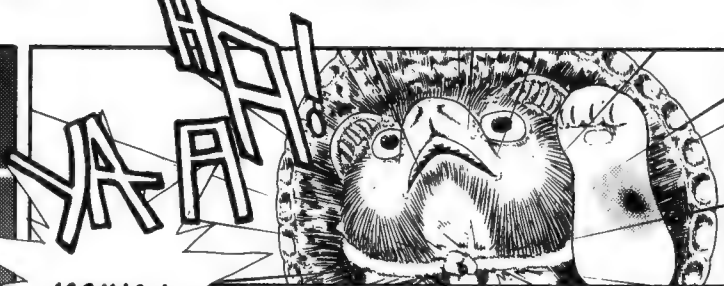
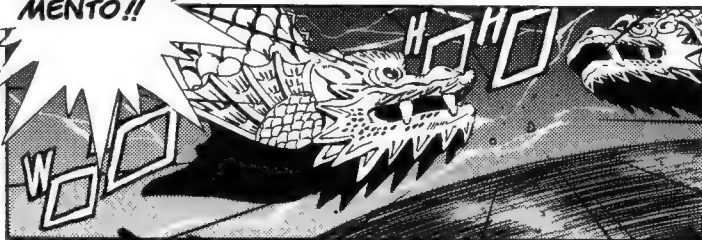
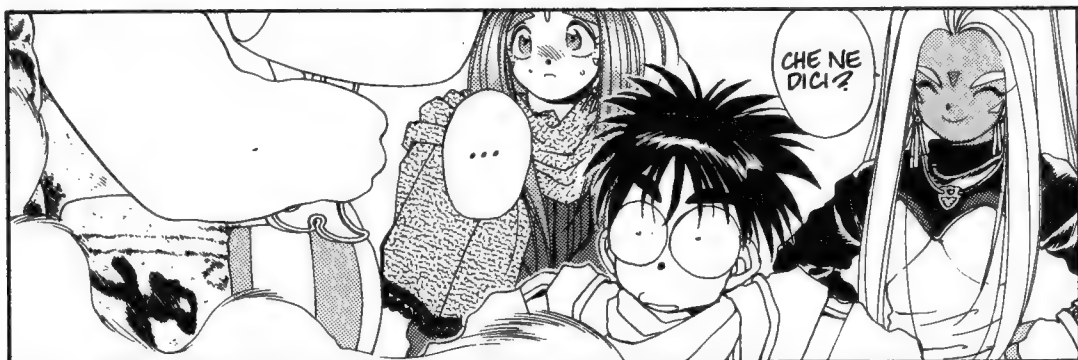
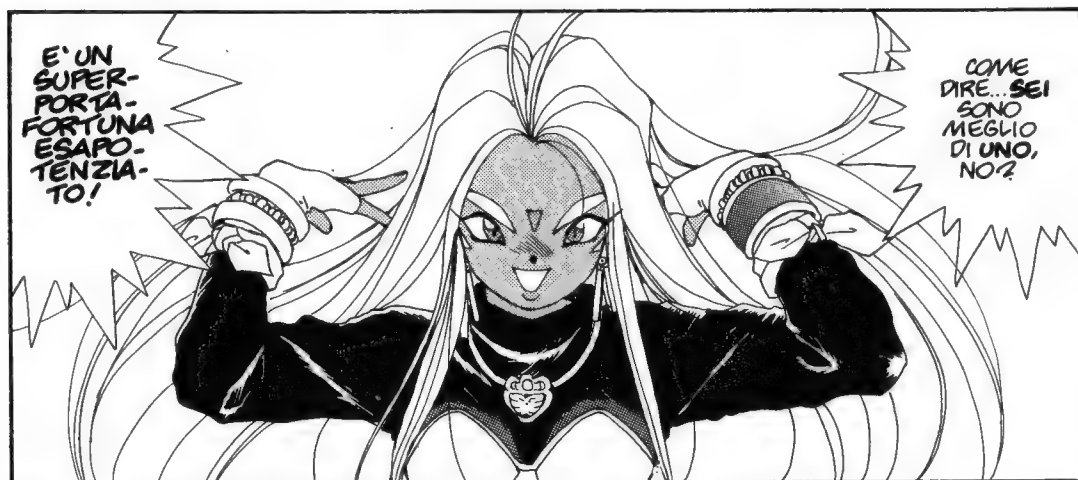
SSSSH

VUOI FARE I SOLDI IN FRETTA, KEIICHI? È LA MIA SPECIALITÀ!

AH AH AH!

SWOOOOOORRRRSSSH

SU, TOGLITI DALLA FACCIA QUELL'ESPRESSIONE SECCATA!

SECCATA?

MI SARÀ RIMASTA COSÌ DA PRIMA...

YAAAH!
AGGANCIA-MENTO!!
WOOO
HOHO
MARTELLO MAGICO
TASSO DI CERAMICA SHIGARAKI
ORCA
BRACCIO DI GATTO PORTAFORTUNA
VESTITO DI FUKU-SUKE
DRAPPO BIANCO E ROSSO
STRATACINC
SEI PORTA-FORTU-NA A ME!

...
CHE NE DICI?

E' UN SUPER-PORTAFORTUNA ESAPOTENZIATO!
COME DIRE... SEI SONO MEGLIO DI UNO, NO?

DIO MIO... SPERIAMO CHE NON CI VEDA NESSUNO...

MORISATO! ALLA FACCIA DEL...

CHE PORTAFORTUNA INCREDIBILE... REGALAMELO, TI PREGO!
NON NE HO MAI VISTO UNO COSÌ!
E ADESSO CHE FACCIO?

VROMMMM

BUONGIORNO! C'È UN ESPRESSO PER VOI!
SIETE... SIETE DI QUESTO CIRCOLO?

SARÀ QUI?

UH?
HOSHA SHÈ?

ASSOCIAZIONE GIAPPONESE PER IL RISPARMIO ENERGETICO!?
MA CHE DIAVOLO È?

WOW!!

PREMIO 500.000 YEN
INVITO VALIDO PER LA 12ª ECONOMY RUN
AUGURIAMO A VOI BUONA SALUTE E PIENO SUCCESSO NELLA VOSTRA ATTIVITÀ, IN QUESTO PERIODO DI GRAN FREDDO.
ANCHE PER QUEST'ANNO ABBIAMO DECISO DI ORGANIZZARE LA BEN NOTA ECONOMY RUN, ED ECCO I DETTAGLI.
IN QUESTA OCCASIONE, VISTO L'AGGRAVAMENTO DEI RAPPORTI TRA I PAESI MEDIO-ORIENTALI E LA CRISI DELLA CIVILTÀ BASATA SUL PETROLIO, DESIDERIAMO FARE UN APPELLO SULL'IMPORTANZA DEL RISPARMIO ENERGETICO.
CHE SIETE IMPEGNATI, CHIEDIAMO UGUALMENTE DI PARTECIPARE ALLA MANIFESTAZIONE.
DISTINTI SALUTI
CAVOLI! UN PREMIO DI 500.000 YEN AL VINCITORE!
IL SOTTOSC... CHIEDE DI PARTECIPARE

E' IL CIELO CHE CI STA AIUTANDO, AMICI!!
CON QUEI SOLDI POTREMO FINALMENTE RICOSTRUIRE LA NOSTRA SEDE!

IL CIELO? NON SEI STATO TU A FARNE RICHIESTA, CAPO?
CHI? IO? MACCHÈ! NON SARAI STATO TU?
IO NON FATTO UN BEL NIENTE!

!!
SPETTABILE CIRCOLO DELLE QUATTRO RUOTE DEL POLITECNICO NEKOMI
16-7 UMATEBUKURO
UEKISADA-CHO, NEKOMI-SHI
NON... NON ERA PER NOI!
SÌ, MA... ORMAI L'ABBIAMO APERTO, NO?

OOPS! MA GUARDA UN PO'! SI È STRAPPATA LA BUSTA! CHISSÀ A CHI ERA INDIRIZZATA?!
AH, NON LO SAPREMO MAI! VORRÀ DIRE CHE PARTECIPEREMO NOI...
STRAPP

...E I 500.000 YEN SARANNO NOSTRI!
WHOW!

CIRCOLO DELLE QUATTRO RUOTE
NIT FWC
猫実工大四輪部
...E QUESTO È QUANTO ACCADUTO!
PENSAVO CHE ORMAI FOSSERO TANTO DEMORALIZZATI DA SCIOGLIERE IL GRUPPO...
MMH... CAPISCO...
DOBBIAMO RIFERIRE TUTTO AD AOSHIMA!
MALEDETTO CIRCOLO DELL'AUTOMOBILE... INVECE DI VERGOGNARSI, ESULTANO COME SE TUTTO ANDASSE PER IL MEGLIO!!

BENE...
LASCIATE PERDERE QUEI PEZZENTI... POSSIAMO ISCRIVERCI ALLA GARA QUANDO VOGLIAMO...
ABBIAMO PENSATO A TUTTO!
MOLTO BENE... ALLORA ATTUEREMO LE TATTICHE D'EMERGENZA...

TAR

SWRIINN

COSA STAI FACENDO?

VOGLIO RENDERE PIU' LEGGERA L'ASTA DI CONNESSIONE...

RATTLE RATTLE
...
L'ABBIAMO PRESO IN PRESTITO NOI.
CIRCOLO DELL'AUTOMOBILE

MALEDETTI PEZZENTI!
TSSH
COSA VOGLIONO FARE CON I NOSTRI INFISSI IN ALLUMINIO?

E' FATTA! IL CIELO CI HA ASSISTITO, E IL TELAIO E' A POSTO!
E ORA TUTTI AL CIRCOLO DELLA BICICLETTA! CI SERVONO LE RUOTE!
YU-HUU!
MA SÌ, VIA! FACCIAMOCI DEL MALE!!

CHALLENGE TO MINIMUM
...UNA GARA DI RENDIMENTO DEL CARBURANTE!
VI STARETE ORMAI CHIEDENDO COS'È UNA ECONOMY RUN... SI TRATTA DI...

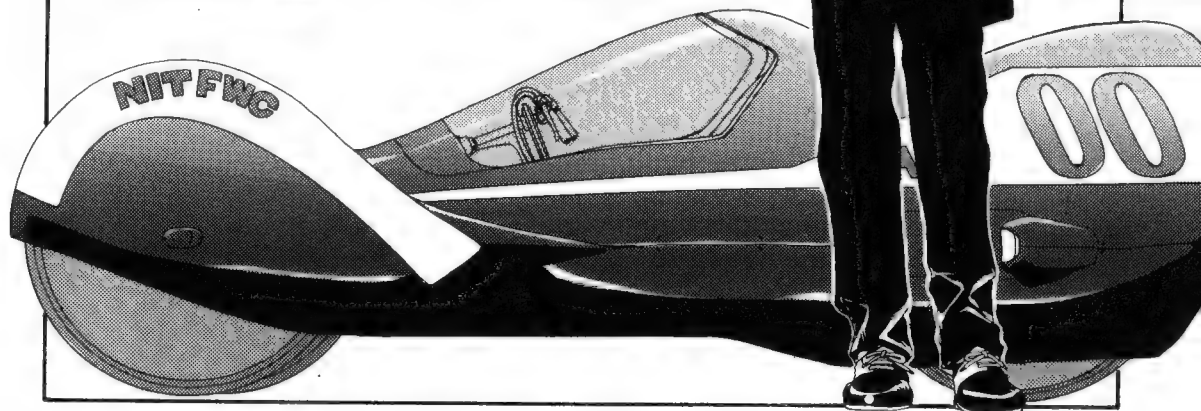
BISOGNA PERCORRERE UN DETERMINATO TRAGITTO CON UN SOLO LITRO DI CARBURANTE...
CIRCOLO DELL'AUTOMOBILE DEL POLITECNICO NEKOMI!
IL CONTROLLO DELL'AUTO È OK!
GRAZIE!
...E BISOGNA FARLO ENTRO UN TEMPO LIMITE! VINCE CHI CONSUMA MENO...

BENE!
AH... DAVVERO?
IL CONTROLLO DELL'AUTO E' ANDATO OK!
GIA', ALTRE VOLTE ABBIAMO ARRANGIATO VEICOLI...
...MA QUESTA VOLTA E' VENUTO PROPRIO BENE!
...SIETE RIUSCITI A COSTRUIRLA CON MATERIALE DI SCARTO!
TANTO DI CAPPELLO! NON AVREI SCOMMESSO UN SOLDO BUCATO SU DI VOI, E INVECE...

AOSHIMA!!

SALVE, SENPAI! È DA TANTO CHE NON CI SI VEDE, VERO?

OH, A PROPOSITO... HO SAPUTO DEI VOSTRI PROBLEMI CON LA SEDE DEL CIRCOLO...

SE V'INTERESSA AVREI UNA PROPOSTA DA FARVI...

NIT FWC

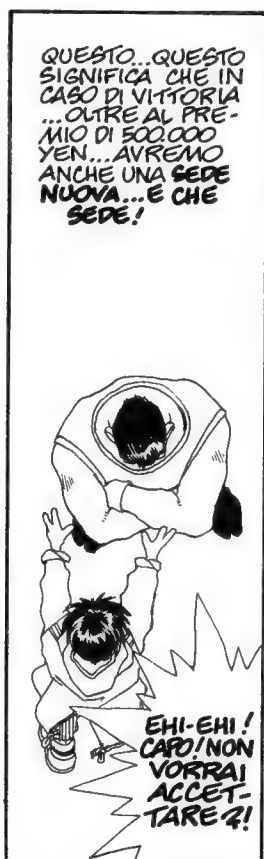
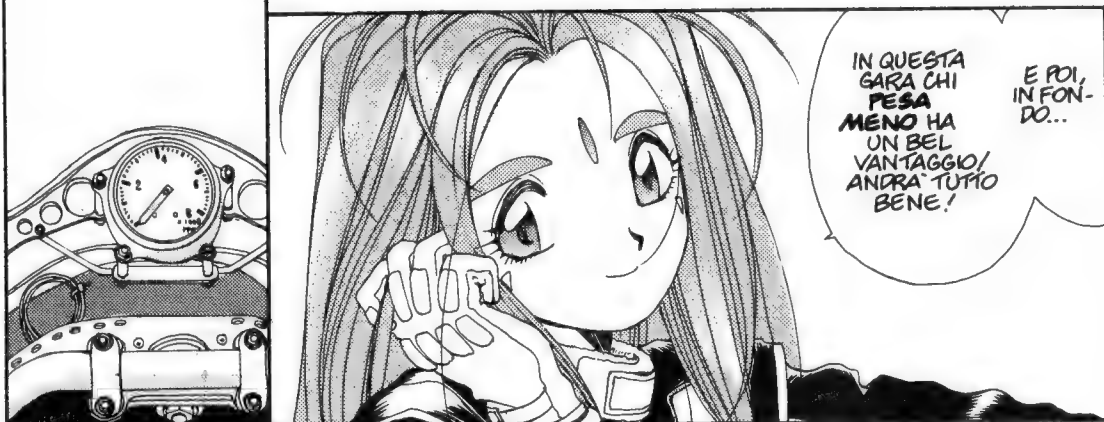
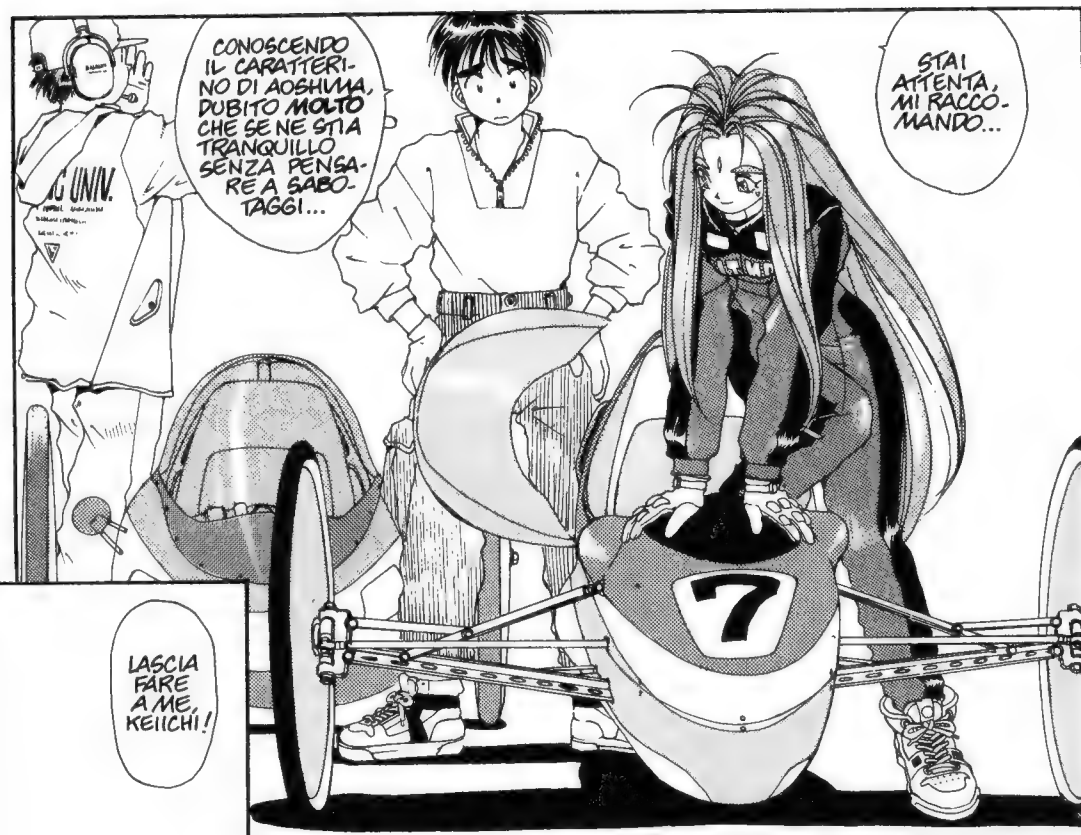
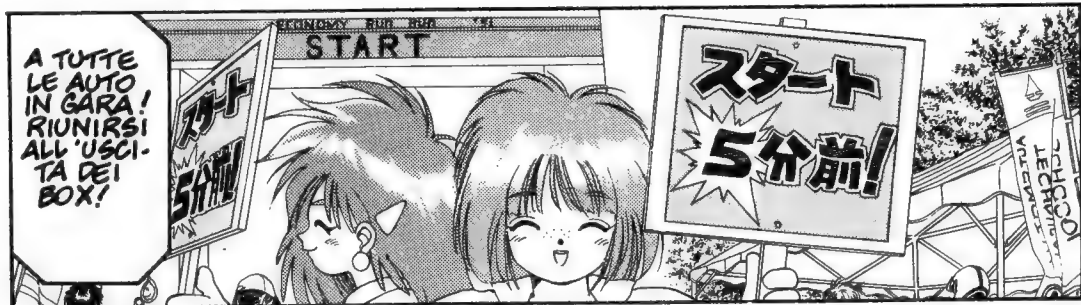
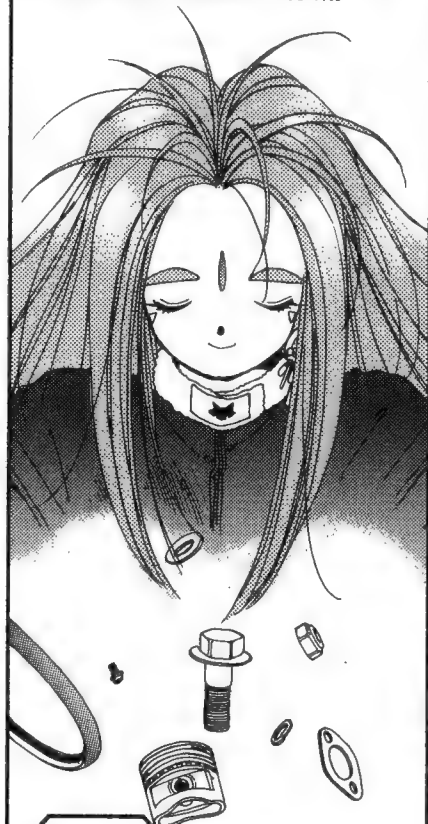
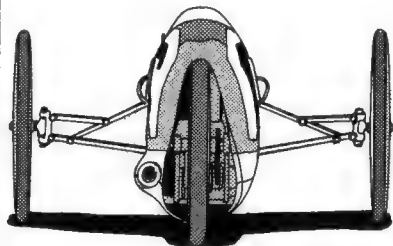
00

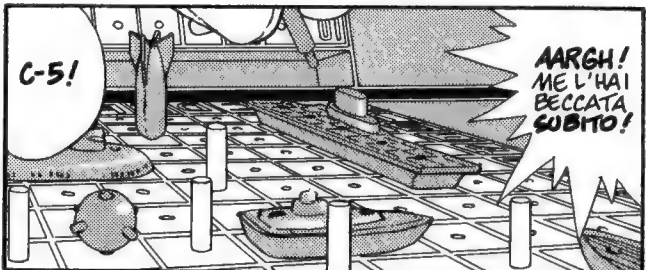
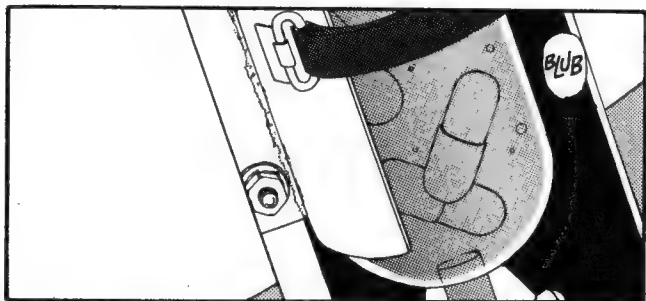
STAI ATTENTA, MI RACCOMANDO...

CONOSCENDO IL CARATTERINO DI AOSHIMA, DUBITO **MOLTO** CHE SE NE STIA TRANQUILLO SENZA PENSARE A SABOTAGGI...

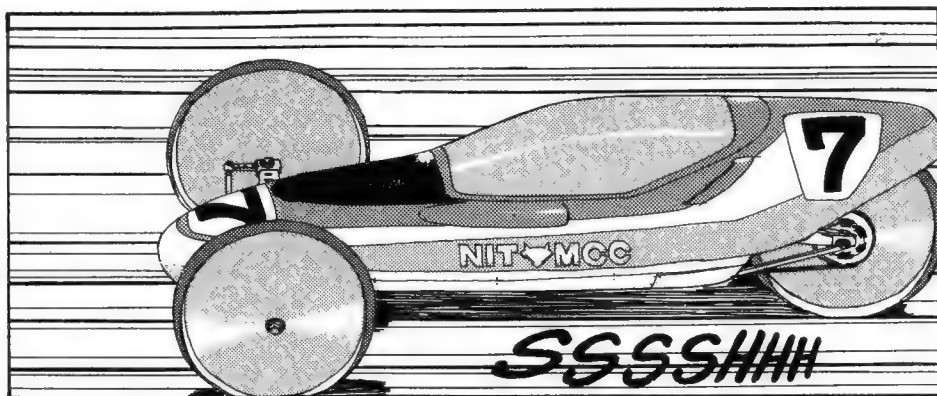
7

LASCIA FARE A ME, KEIICHI!

IN QUESTA GARA CHI **PESA MENO** HA UN BEL VANTAGGIO! ANDRÀ TUTTO BENE!

E POI, IN FONDO...

ABBIAMO COSTRUITO QUESTO BOLIDE TUTTI ASSIEME, PEZZO PER PEZZO... CONOSCO OGNI SUO PIU' PICCOLO COMPONENTE... E COME SE FOSSERO TUTTI AMICI MIEI...
CIRCOLO DELL'AUTOMOBILE DEL POLITECNICO NEKOMI... PARTENZA!

DURANTE IL CONTROLLO DELL'AUTO HO LASCIATO CADERE NEL SERBATOIO QUESTA **CAPSULA** CHE SI SCIOGLIE NELL'OLIO...
NON E' STATO DIFFICILE... TRAVESTITA DA ESAMINATRICE!
HAI FATTO QUEL LAVORETTO?
CERTO!
STANNO LOTTANDO CONTRO L'**IMPOSSIBILE**... IN PRIMO LUOGO, IL NOSTRO MEZZO HA UN TELAIO MONOCOCQUE IN CARBONIO LEGGERISSIMO... POI...

BLUB

AARGH! ME L'HAI BECCATA **SUBITO**!
C-5!

MORISATO, CHE HAI STAVOLTA ?
SIAMO MOLTO OCCUPATI!
CAMOMILLATI, MORISATO!
MA NON POTETE GIOCARE IN UN MOMENTO SIMILE!

IN UNA **ECONOMY RUN** NON SI CORRE SEMPRE CON IL MOTORE ACCESO
7
NIT MCC
SSSSHHH

PER RISPARMIARE, INFATTI, ESISTONO TECNICHE DIVERSE...
UNA DI QUESTE CONSISTE NELL'USARE SPESSO LA FORZA D'INERZIA A MOTORE SPENTO...
7

CORAGGIO, AMICI, RISVEGLIATEVI! HO BISOGNO DI UNA NUOVA SPINTA!

CORAGGIO!
SGLOB

SPUT SPUT

EHI, MA...
...COSA SUCCEDE?!!

UH?!

KEIICHI! IL MOTORE NON SI ACCENDE!!
CHE C'È?

EHI, CAPO!!

SÌ, BUONANOTTE!
ZZZ...
ZZZ...

OH, SANTO CIELO! GUARDA QUA! È COMPLETAMENTE CARBONIZZATO!
FORSE È MEGLIO RICHIAMARE ALL'ORDINE GLI ELFI DEL MOTORE...
MA ALLORA È PROPRIO CONVINTA...
CREDO CHE URD ABBIA RAGIONE...
ODDIO... ANCHE LEI!
FLAP
OCCHIO!

TAP TAP
TAP
TAP
E AVETE PURE IL CORAGGIO DI CHIEDERCELO?! CRIMINALI!!

URD! COSA...?!
LASCIA FARE A ME, SORELLINA!

PER RIPREN-DERLI DO-VREMO... FARCI IN QUATTRO!!
N.I.T.
A.C.C.
ZOING

SNOS
ARGH!
MAGNETE DIVINO!!
QUESTO INCANTESIMO FUNZIONA SOLO A RAGGIO CORTO...
SIAMO SICURE DI AVERLI ACCHIAPPATI TUTTI?
OH... NE MANCA UNO!
EHI! DOV'È SI SONO CACCIATI GLI ALTRI?
OOH...
PANT
PANT
SENTO... SENTO UN GRAN DOLORE QUI...
...AL PETTO!
!!

PANT PANT PANT PANT PANT
OOH... UUH...
...TI PREGO, AIUTAMI!
MASSAGGIAMI...
MASSAGGIAMI IL PETTO...

MASSAGGIARTI IL PE-PE-PE-PE-PETTO ?!?
E-E-E-ECCO! A-A-ARRIVO!!

STUTUMP
SEI PROPRIO UN TORDO! E' STATO UNO SCHERZETTO ACCHIAPPARTI!

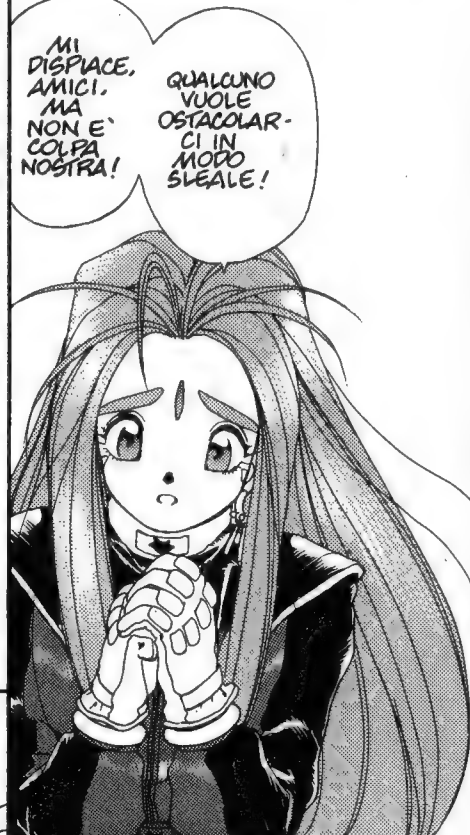
AVANTI, RISPONDI! PERCHE` VI E` PASSATA LA VOGLIA DI LAVORARE?

PER COLPA DI QUESTO!

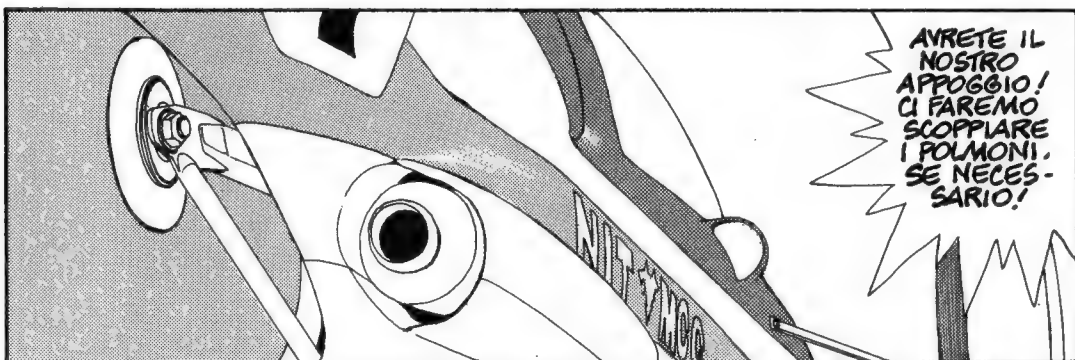
MA... PUZZA DI CHEROSENE!

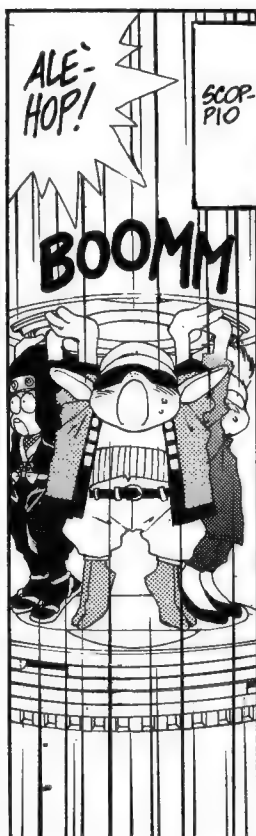
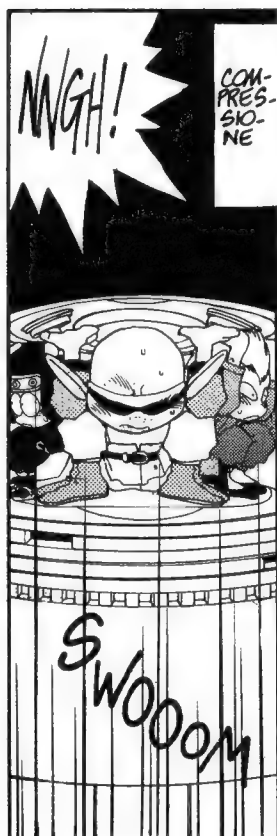
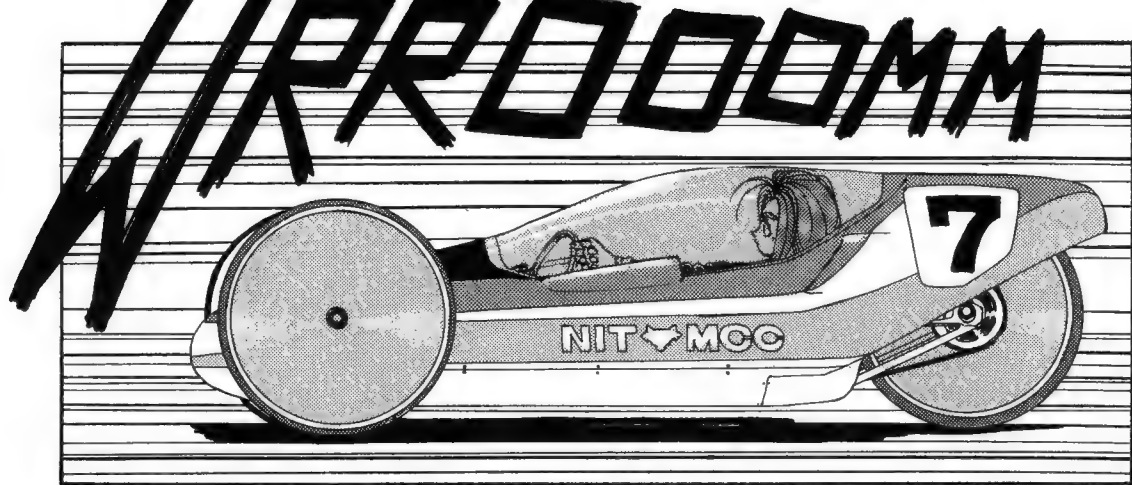
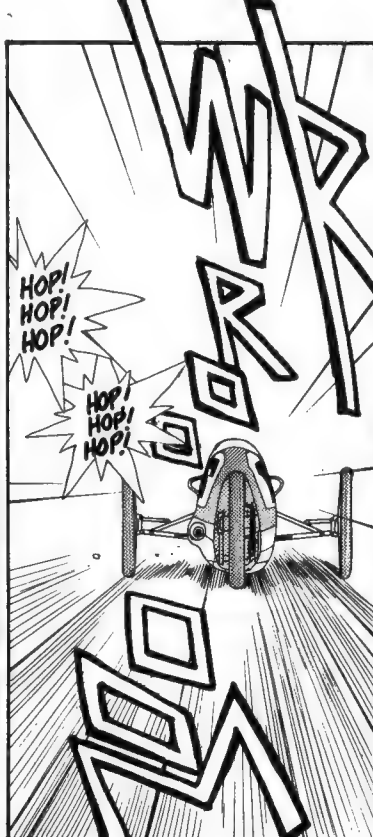
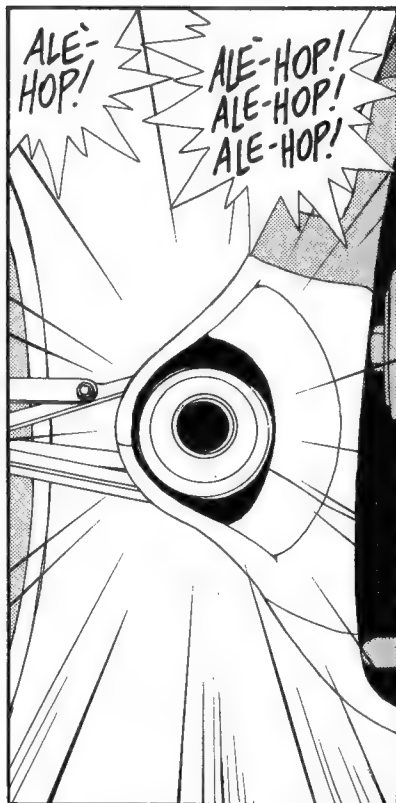
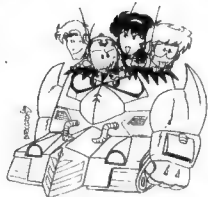
COME POSSIAMO DARE IL **MEGLIO** SE NEL CARBURANTE C'È QUESTA **SCHIFEZZA**!?

MALEDETTO AOSHIMA! DOBBIAMO FARGLIELA PAGARE...

...MA NON ABBIAMO **PROVE**!

MI DISPIACE, AMICI, MA NON È COLPA NOSTRA!

QUALCUNO VUOLE OSTACOLARCI IN MODO SLEALE!

QUESTO CAMBIA **TUTTO**! DETESTIAMO LA DISONESTÀ NEL MODO PIÙ ASSOLUTO!

NNGH!
COMPRESSIONE
SWOOOM
ALE`HOP!
SCOPPIO
BOOMM
PUFF PANT
SCARICO
AAHNFF!
ASPIRAZIONE

ALE-HOP!
ALE-HOP! ALE-HOP! ALE-HOP!
HOP! HOP! HOP!
HOP! HOP! HOP!
WROOOM
CHE INCOMPETENTI! A QUELLA VELOCITÀ NON OTTERRANNO ALTI RENDIMENTI!

FINE DELL'EPISODIO

KAPPA-O

IDEATO E ILLUSTRATO DA ANDREA BARICORDI

COS'E' KAPPA-O?

Kappa-O è un gioco che vi permetterà di condurre divertenti e fantasiosi combattimenti con l'uso di poche e semplici regole e alcuni accessori da ritagliare e montare. In breve, non è altro che un incontro di lotta trasformato in un gioco da tavolo... ma che lotta!
Si gioca in due, l'uno contro l'altro, e ogni giocatore dovrà scegliere un Lottatore a suo piacimento fra quelli proposti e usarlo come pedina sull'Esaring; oltre a questo, ogni giocatore deve essere in possesso di 3 Carte-Attacco e di 3 Carte-Difesa, della Scheda del Lottatore, di Colpi Speciali, di Armi e di Accessori.
Vince chi riesce a mettere Kappa-O l'avversario, o comunque chi, al termine dei tre Round di combattimento regolamentari ha totalizzato il miglior punteggio.

LA SCHEDA DEL LOTTATORE

Ogni giocatore deve essere in possesso della Scheda del Lottatore corrispondente al personaggio che in quel momento si sta usando (sarebbe stupido usare le caratteristiche di Zebula mentre si gioca con Bullrogue, non trovate?); ogni Lottatore ha infatti diverse caratteristiche distintive e che lo rendono unico, in modo da rendere i combattimenti il più vario possibile. I Lottatori sono studiati in modo da potersi equivalere, e pertanto ognuno di loro ha il 50% di possibilità di vincere e il 50% di perdere. La vera abilità che conta è, alla fine dei conti, quella del giocatore.
Esaminiamo le diciture della scheda per capire bene come usare queste caratteristiche nel gioco.
• **VELOCITA'** - E' la quantità di Azioni che un Lottatore può compiere durante il suo Turno di gioco (quante caselle può percorrere, quante armi può predisporre all'uso, e così via). Una velocità alta permette anche di portare più attacchi all'avversario in un solo Turno.
• **STAZZA** - Definisce la massa fisica del Lottatore. Una Stazza particolarmente alta è indice di buona potenza muscolare, il che significa che ogni attacco causerà all'avversario danni molto più gravi del normale.
• **ENERGIA** - Indica la fatica fisica che il Lottatore è in grado di sostenere, e ogni cinque (5) Scontri cala di un (1) punto. Durante particolari azioni, quindi, i punti di Energia caleranno (è possibile cancellare la casellina dalla Scheda come promemoria), e potranno essere recuperati solo al termine del Round di combattimento, tornando all'angolo: questo ridonerà al Lottatore 4 punti di Energia grazie al breve riposo, ma facendo uso di alcuni Accessori (vedi) è possibile recuperarne molti di più. Ovviamente, non è possibile recuperare più punti di quanti se ne avevano in partenza. Fate attenzione a non arrivare a zero durante il combattimento, altrimenti il vostro Lottatore si... stancherà e rimarrà fermo sul posto in balìa dei colpi dell'avversario, finché non suonerà il campanello di fine Round! Se l'Energia scende a zero durante l'ultimo Scontro di un Round (il ventesimo), il Lottatore non è da considerarsi battuto: il giocatore può infatti 'trascinarlo' all'angolo e dargli tutte le cure di cui necessita. Ovviamente è impossibile fare questo al termine del terzo Round, poiché l'incontro termina!
• **DANNI** - Si tratta della forza vitale che sostiene il vostro Lottatore. I punti Danno calano ogni qualvolta il vostro avversario riesce a portare a segno un colpo. In questo caso dovete cancellare dalla Scheda le caselle corrispondenti al danno subito, e solo tornando all'angolo e facendo uso di appositi Accessori (vedi) è possibile recuperare punti Danno. Se questi dovessero calare a zero durante uno qualsiasi dei tre Round, il Lottatore è da considerarsi battuto, e non può più proseguire l'incontro, lasciando la vittoria per Kappa-O in mano all'altro giocatore.

L'ESARING, OVVERO LA PLANCIA DI GIOCO

Come potete notare, il supporto su cui muoverete i vostri personaggi è composto da mattonelle esagonali. Si tratta di una sorta di scacchiera che vi permetterà di dirigere le pedine in ben sei direzioni diverse, in modo da rendere il gioco più vario. Quando avrete montato le pedine, noterete infatti che queste dispongono di un piccolo piedistallo esagonale fatto come le mattonelle dell'Esaring: muovendo la pedina sulla plancia, è necessario far sì che il piedistallo copra perfettamente la mattonella, e che i lati e gli angoli del primo combacino con quelli della seconda.
Noterete che due angoli opposti dell'Esaring sono colorati uno di rosso e uno di blu: si tratta degli angoli da cui i Lottatori dovranno partire all'inizio del Round di combattimento, e dove torneranno alla fine dello stesso per riposarsi un attimo prima di riprendere a malmenarsi. Ovviamente, prima di iniziare a giocare è necessario scegliere 'il proprio colore' come quando si gioca a scacchi, in modo da sapere sempre *a quale* angolo tornare! In seguito a questo, ci si approprierà anche delle rispettive Carte Attacco e Carte Difesa. Il giocatore rosso ha sempre l'onore della mossa di apertura.

SPOSTARSI SULLA PLANCIA

Ogni Lottatore ha la possibilità di muoversi liberamente sull'Esaring vincolato unicamente dalla propria Velocità, indicata sulla Scheda. Per esempio, un personaggio con Velocità 7 potrà spostarsi da 0 a 7 caselle ogni Turno, a suo piacimento; se il giocatore desidera invece mantenere immobile il proprio Lottatore o muoverlo di un numero inferiore caselle, è libero di farlo: semplicemente non deve superare il limite consentito. Il Lottatore può essere rallentato dal sovrappeso di eventuali Armi portate sul Ring.
• Il segnalino che rappresenta il Lottatore può essere spostato unicamente nelle tre direzioni consentite dalle frecce disegnate sul piedistallo, ovvero in avanti, lungo la diagonale sinistra anteriore, e lungo la diagonale destra anteriore. In questo modo è anche possibile 'zigzagare' o fare curve. E' *molto importante* che prima di percorrere le direzioni laterali, il segnalino con il personaggio venga 'voltato' nella nuova direzione da prendere, in modo da renderne disponibili molte di più (altrimenti accadrebbe come a Dama, in cui le pedine possono solo avanzare!). Questa operazione deve essere compiuta a ogni Passo, cioè ogni volta che la pedina si sposta da una casella all'altra.
• Se si rendesse necessario tornare sui propri passi o comunque andare in una delle tre direzioni non consentite dalle frecce sul piedistallo (posteriore, diagonale posteriore destra e diagonale posteriore sinistra) è necessario 'sprecare' un'Azione, ovvero un punto di Velocità, per voltare la pedina. Per esempio, un Lottatore con Velocità 7 che desideri darsi alla fuga, deve voltarsi consumando un punto, dopodiché gliene restano solo altri 6 per darsela a gambe o fare altre cose.
• In casi di emergenza può rendersi necessario indietreggiare senza voltarsi; è possibile farlo, ma solo di *una* casella, indipendentemente dalla Velocità del Lottatore. L'intero Turno di gioco viene consumato così da questa mossa.

ROUND, SCONTRI, TURNI E AZIONI

• **AZIONE** - Qualsiasi cosa voi facciate durante l'incontro è da considerarsi un'Azione. I personaggi con Velocità più alta possono spesso permettersi più Azioni in ogni Turno di gioco. Per passare da una casella a un'altra si consuma un'Azione (quindi un Passo equivale a un'Azione, mentre cinque passi equivalgono a cinque Azioni); per voltarsi si consuma un'Azione; per caricare un'Arma o preparare un Colpo Speciale si consumano tante Azioni quante ne sono indicate all'interno dell'orologio sulle kard, a seconda dello strumento usato. Anche lanciare un Pugno a Pressione costa Azioni, ma in quel caso è a discrezione del giocatore deciderne la quantità. Un personaggio molto lento potrebbe non riuscire ad attivare certe Armi e certi Colpi Speciali in un solo Turno di gioco: in questo caso, se l'avversario non lo attacca durante quello Scontro, questi può continuare la preparazione nel Turno succes-

sivo; se invece l'avversario attacca, allora il Lottatore 'perde la concentrazione' e deve lasciar perdere, oppure rifare tutto da capo.

• **TURNO** - Il gruppo di Azioni che il singolo giocatore compie entro i limiti del suo punteggio di Velocità si chiama Turno. Ovviamente, se nel suo Turno il giocatore desidera non fare nulla, deve dichiararlo ad alta voce e permettere all'avversario di giocare.

• **SCONTRO** - Quando entrambi i giocatori hanno sfruttato il proprio Turno di gioco, allora lo Scontro è concluso e lo si segna sul Tabellone, in modo da determinare il tempo che sta passando sull'Esaring. In uno Scontro si considera che le azioni dei due Lottatori (e quindi i Turni) si svolgano contemporaneamente: questo significa che se il giocatore blu (il secondo a muovere, all'inizio della partita) viene messo Kappa-O, ha comunque il permesso di fare un'ultima mossa. In questo modo, ci si potrebbe trovare di fronte anche a spettacolari 'doppi Kappa-O', in cui entrambi i Lottatori vanno al tappeto! Inoltre, ricordatevi che combattere costa fatica, e quindi punti Energia: come vi ricorderanno puntualmente i Cronometri del Tabellone, ogni tanto dovrete sottrarre dalla vostra Scheda un ulteriore punto Energia. Potrete poi recuperarne quattro al termine del Round, andando a riposarvi al vostro angolo.

• **ROUND** - Un Round è l'insieme di venti (20) Scontri. Un incontro regolamentare di Kappa-O dura tre (3) Round di combattimento. Al termine di ogni Round, il Lottatore deve tornare al proprio angolo e non può compiere alcuna azione ai danni dell'avversario. Tornare all'angolo è automatico, e non comporta alcun consumo di Azioni.

COMBATTIMENTO BASE

• Un Lottatore può ingaggiare un corpo a corpo solo quando si trova sull'esagono che combacia con quello dell'avversario e quando una delle tre frecce direzionali sul suo piedistallo 'indicano' l'avversario.

• Il giocatore avversario può difendersi solo se il proprio Lottatore è posizionato in modo che una delle tre frecce direzionali indichino il personaggio che lo sta attaccando. In caso contrario, dovrà subire passivamente i danni che l'attaccante gli infliggerà.

• Per attaccare l'avversario si 'consuma' una Azione, mentre la difesa è automatica e 'gratuita'. A seconda della Velocità del personaggio attaccante, è possibile portare uno o più attacchi.

Esempio: Bullrogue ha Velocità 5; per raggiungere la casella adiacente a quella di Panzeroid deve compiere due passi, e lo fa, consumando così 2 Azioni. Gli rimangono ancora 3 Azioni da utilizzare come vuole: può portare 3 attacchi, o 2, o 1, o addirittura può ripensarci all'ultimo secondo e... tornare sui propri passi senza fare nulla al lottatore corazzato. O, con gusto masochista, può restare sul posto senza fare più nulla, passando la mano all'avversario che invece - molto probabilmente - lo ridurrà a una polpetta di pelo. O ancora, potrebbe decidere di utilizzare un'Arma, un Colpo Speciale o un Pugno a Pressione (vedi Combattimento Avanzato) che sia attivabile (possibilmente) con 3 Azioni o meno.

CARTE ATTACCO E CARTE DIFESA

Con questo sistema di combattimento il gioco risulterà di una velocità unica. Ogni giocatore deve essere in possesso di tre Carte Attacco e di Tre Carte Difesa.

• **CARTE ATTACCO** - Servono a decidere se colpire l'avversario alla testa (pugno in alto), al busto (pugno al centro) o all'addome (pugno in basso).

• **CARTE DIFESA** - Servono ad avere un 33% di possibilità di proteggersi dagli attacchi dell'avversario. Ci si può proteggere la testa (scudo in alto), il busto (scudo al centro) o l'addome (scudo in basso).

COME SI SVOLGE UN CORPO A CORPO

1) L'attaccante, giunto sulla casella adiacente a quella dell'avversario (e con una delle frecce direzionali puntate verso di esso) decide se attaccare l'avversario alla testa, al busto o all'addome, sceglie dal proprio mazzo una delle tre Carte Attacco, e la posa sul tavolo coperta, in modo da nasconderne la faccia a colori.

2) Se l'attaccato è in grado di difendersi (e quindi se ha una delle tre frecce in direzione del nemico) sceglie dal proprio mazzo una delle tre Carte Difesa e la posa sul tavolo con la faccia a colori coperta. Per motivi strategici (o più probabilmente per puro masochismo!) l'attaccato può anche decidere di non difendersi. I gusti son gusti.

3) I due avversari scoprono *contemporaneamente* le carte scelte.

3 a - Se Carta Difesa e Carta Attacco evidenziano lo stesso settore, questo significa che l'attacco è stato *parato*, e quindi chi si difende non subisce alcun danno.

3 b - Se Carta Difesa e Carta Attacco evidenziano due settori diversi, significa che l'attacco ha avuto *successo* perché non è stato parato, e quindi il personaggio che si stava difendendo subisce un danno equivalente al punteggio Stazza dell'avversario.

4) Se l'attaccante ha già compiuto la massima quantità di Azioni concessagli dalla propria Velocità (o se non ha intenzione di fare altre mosse, oppure se non può farne), il gioco riprende con il Turno dell'avversario, che può decidere se contrattaccare, allontanarsi, usare un un'Arma, un Colpo Speciale o un Pugno a Pressione.

Se invece l'attaccante può ancora compiere azioni, può decidere come sfruttarle a proprio piacimento: attaccare di nuovo, allontanarsi, usare un Accessorio, un'Arma o un Pugno a Pressione. Dopodiché, inizia il Turno dell'avversario.

Prima di passare al Combattimento Avanzato, vi conviene fare qualche partita usando il Combattimento Base, in modo da impratichirvi un po' e non fare confusione con le kard.

COMBATTIMENTO AVANZATO

Questa particolare tecnica di combattimento prevede l'uso di Colpi Speciali, Armi e Pugni a Pressione. In questo modo è spesso possibile combattere anche a distanza, e in molti casi non importa che i due Lottatori si trovino su caselle adiacenti per battersi. Tranne i Pugni a Pressione, per fare uso di qualsiasi altra tecnica di combattimento avanzato è necessario essere in possesso delle kard su cui sono segnate le caratteristiche di Colpi Speciali e Armi. E' importante ricordare che combattendo in questo modo si perdono molti più punti Energia, e chi si scarica prima è perduto!

COLPI SPECIALI

• **Colpo Speciale Generico** - Se volete sferrare un colpo al vostro avversario senza avvicinarvi a lui, potete lanciargli un Pugno a Pressione, che è praticamente una proiezione dell'Energia interna del Lottatore, un globo di forza luminescente che può attraversare l'Esaring fino a raggiungere l'avversario e infliggergli danni variabili. Per creare questo globo è necessario spendere punti Energia, e ovviamente più ne vengono impiegati, più dannoso risulta per l'avversario. Impiegando il minimo dell'Energia richiesta, il danno è identico a quello che si infliggerebbe in un normale corpo a corpo: in questo caso, l'unico vantaggio è che si può rimanere distanti dall'avversario per motivi strategici. Il Pugno a Pressione può essere scagliato *unicamente* in linea retta (accertatevi quindi che l'avversario sia in traiettoria, o sprecherete Energia per niente!) e *unicamente* nella direzione frontale: non potete lanciare Pugni a Pressione obliqui! E' inoltre necessario che il Lottatore si 'concentri' per scagliare questo tipo di colpi, e per farlo bisogna impiegare un certo numero di Azioni.

TABELLA DEI PUGNI A PRESSIONE

Globo	Costo in Energia	Costo in Azioni	Danno all'avversario
Piccolo	2 punti Energia	1 Azione	Stazza
Medio	4 punti Energia	2 Azioni	Stazza x 2
Grande	8 punti Energia	3 Azioni	Stazza x 3
Enorme	16 punti Energia	4 Azioni	Stazza x 4

E' anche possibile creare un Globo d'Energia molto particolare chiamato Cometa dell'Anima, ma che nel 50% dei casi può scaricare interamente l'Energia del Lottatore che ne fa uso senza sortire alcun effetto (il Lottatore collassa sul posto), mentre nell'altro 50% gli consuma appena 1 punto di Energia e sortisce sull'avversario effetti disastrosi. L'ardua decisione viene lasciata all'Exa-minator, giudice del fato rappresentato dalla monetina esagonale con la faccina felice e quella disgustata, che deve essere lanciata da chi vuole realizzare la Cometa dell'Anima.

Cometa	1 punto Energia	1 Azione	Stazza x 8
	- oppure, in caso di fallimento -		
Cometa	Tutti i punti Energia	1 Azione	Niente di fatto

Attenzione! I Pugni a Pressione (esclusa la Cometa dell'Anima) possono essere parati esattamente come nel Combattimento Base, per cui è necessario usare anche qui le Carte Attacco e le Carte Difesa.

• **Altri colpi speciali** - Per poterli usare è necessario avere le relative kard con descrizione, e il loro potere è veramente unico.
- Il **simbolo** in alto a sinistra indica se è un colpo parabile (**scudo** con K) o imparabile (**teschietto**).
- Il **cuoricino** in alto a destra indica quanti punti Energia costa all'attaccante per attivarlo.
- La **sveglia** in basso a sinistra indica quante Azioni sono richieste per la preparazione del colpo e per scagliarlo.
- Il **missile** in basso a destra indica quanti punti di Danno provoca all'avversario se il colpo va a segno.

I Colpi Speciali possono essere lanciati in qualsiasi momento del Turno di gioco. Una volta utilizzata una Carta Colpo Speciale (indipendentemente dal fatto che sia servita a qualcosa o no), questa deve essere scartata: nessun giocatore può più recuperarla e utilizzarla per tutto il resto dell'incontro.

ARMI

Negli incontri di lotta di Kappa-O, il regolamento della Federazione Interstellare Lotta permette l'utilizzo di alcune Armi. A differenza dei Colpi Speciali, le Armi non si possono usare automaticamente: prima è necessario portarsele sul Ring! Il Lottatore ha solo tre possibilità di prendere con sé delle Armi durante l'incontro, e cioè quando si trova al proprio angolo prima dell'inizio di ogni Round. Le Armi differiscono dai Colpi Speciali anche perché hanno un peso, o meglio, una Stazza, proprio come il vostro personaggio. Un Lottatore può portare addosso tante Armi quanto la sua Stazza può sopportare. Per esempio: Gazelle ha Stazza 5, perciò potrebbe portare tranquillamente con sé un Super Shuriken (Stazza 1) e un Garg-Oil (Stazza 3); la Stazza complessiva delle tre Armi (totale: 4) non supera quella di Gazelle, che così può agire sulla plancia con la sua solita Velocità di movimento, e non perdere alcuna Azione. Volendo, però, è possibile sovraccaricare il Lottatore, ma così risulterà più lento, in quanto ogni punto Stazza (in Armi trasportate) superiore al punteggio Stazza del personaggio, gli farà perdere un punto Velocità finché non se ne sarà liberato.

Per esempio: se oltre alle due Armi descritte prima, Gazelle desiderasse portarsi dietro anche un Vamp-Wire (Stazza 3), per un totale di 7 punti Stazza, la sua Velocità calerebbe di 2 punti, rendendola più lenta del solito (Velocità 8).

Le Armi hanno una carica: per questo motivo, una volta usate completamente, le Carte Arma vanno messe da parte per tutto il resto dell'incontro e mai più riutilizzate. Se un giocatore decide di disfarsi di un'Arma ancora carica, non può comunque recuperarla.

• Usare le Armi non richiede né Carte Attacco, né Carte Difesa, perché non possono essere parate.

• All'inizio di ogni Round i due giocatori scelgono di nascosto (per evitare che l'avversario si possa preparare in anticipo la controffensiva) le Armi che intendono portare con sé sul Ring; quando entrambi i giocatori sono pronti, all'inizio del Round, devono scoprire le carte posandole scoperte sul tavolo, in modo da rendere visibile le Armi di cui sono stati dotati i Lottatori. Chi non vuole o non può portare con sé Armi, è liberissimo di farlo.

• Le Carte Arma sono composte nel seguente modo:
- Al centro è descritta l'Arma.
- L'**incudine** in alto a sinistra indica la Stazza dell'Arma.
- Il **rombo** in alto a destra indica la Carica dell'Arma, ovvero quante volte l'Arma può essere utilizzata prima che si scarichi e diventi inutilizzabile. Dopo di che, la carta deve essere abbandonata.
- La **sveglia** in basso a sinistra indica quante Azioni sono richieste per la preparazione dell'Arma e per usarla.
- Il **missile** in basso a destra indica quanti punti di Danno provoca all'avversario se il colpo va a segno.

• Liberarsi di un'Arma (che sia carica o scarica non ha importanza) costa *sempre* 1 Azione. Se l'Arma di cui ci si libera è ancora carica, viene considerata comunque inutilizzabile e irrecuperabile.

ACCESSORI

Gli Accessori sono essenzialmente strumenti di cura che permettono al vostro Lottatore di resistere più a lungo sul Ring. La maggior parte di questi possono essere utilizzati *unicamente* quando il personaggio si riposa al suo angolo al termine del primo e del secondo Round e servono per far recuperare punti Danno o punti Energia al vostro Lottatore. Solo un paio di questi accessori curativi possono essere portati sul Ring, grazie alle loro minuscole dimensioni, e utilizzati durante il combattimento per dare un po' di cura o ricarica al Lottatore, ma ovviamente il loro effetto è minimo. Essendo monocarica, tutti gli Accessori, una volta usati, vanno lasciati in disparte e mai più toccati per il resto dell'incontro.

DISTRIBUZIONE DELLE CARTE

Perché ogni giocatore possa avere le stesse possibilità di vittoria mantenendo comunque un po' di suspense, all'inizio del gioco saranno raccolte in tre differenti mazzi le kard dei Colpi Speciali, le kard delle Armi e le kard degli Accessori, e quindi saranno mescolate separatamente e riposte sul tavolo con la faccia a colori coperta. Scegliendole a caso, ogni giocatore dovrà arrivare a essere in possesso di 3 Colpi Speciali, di 3 Armi (tranne il caso specifico di Machine & Ger - vedi Scheda) e di 4 Accessori.

In questo modo, in ogni incontro, resteranno inutilizzati qualche Colpo Speciale e qualche Arma, in modo da variare il più possibile il gioco. Esistono anche casi particolari in cui il vostro Lottatore *non* potrà usare uno dei Colpi Speciali pescati casualmente, ma anche questo fa parte della casualità e della varietà del gioco. Non è possibile fare scambio di Colpi Speciali, Armi o Accessori con l'avversario, o - peggio - sostituirli con quelli rimasti inutilizzati. Ogni personaggio ha caratteristiche diverse, che possono influire positivamente o negativamente sull'utilizzo delle kard.

IL TABELLONE

• Ogni volta che mettete a segno un colpo e fate perdere punti Danno o Energia al vostro avversario, segnate un punto in questa tabella: se l'incontro dovesse aver termine senza un Kappa-O, chi avrà compiuto più azioni di successo (e quindi chi avrà più punti segnati sulla Tabellone) vincerà.

• Per ricordarvi meglio a che punto dell'incontro vi trovate, cancellate dai Cronometri una casella ogni volta che avrete completato uno Scontro.

CRATERI E POZZANGHERE

• Quando un **Koban-Atom** esplode a vuoto, crea un Cratere sull'Esaring nel punto in cui ha terminato la sua corsa. Posizionate il Promemoria-Cratere sulla casella in questione e cercate sempre di non calpestarla. Se per un motivo o per l'altro siete costretti a farlo, dovrete lanciare l'Exa-minator:

a) Se la fortuna vi arride, ignorate completamente il Cratere.

b) Se siete sfortunati, il Lottatore 'inciampa' nel cratere e 'cade nella casella successiva, perdendo due Azioni e la possibilità di usare le Carte Difesa durante lo Scontro successivo.

• Una Pozzanghera di **Garg-Oil** in terra potrebbe causare qualche grattacapo, perché il fluido continua a fare effetto anche se in quantità minore. Posizionateun Promemoria-Pozzanghera nel punto in cui il Garg-Oil è stato spruzzato. Se ci finite coi piedi sopra, lanciate l'Exa-minator:

a) Se avete fortuna, potete ignorare la Pozzanghera.

b) Se siete iellati, il fluido pietrificante vi imprigionerà le gambe impedendovi di muovervi dal posto per i successivi due Scontri. Potrete fare comunque tutte quelle cose che non implichino uno spostamento (come l'Exa-Porter, e il Ramdozer), e non potrete nemmeno difendervi dai colpi bassi attuati con le Carte Attacco.

CHAPTER 13

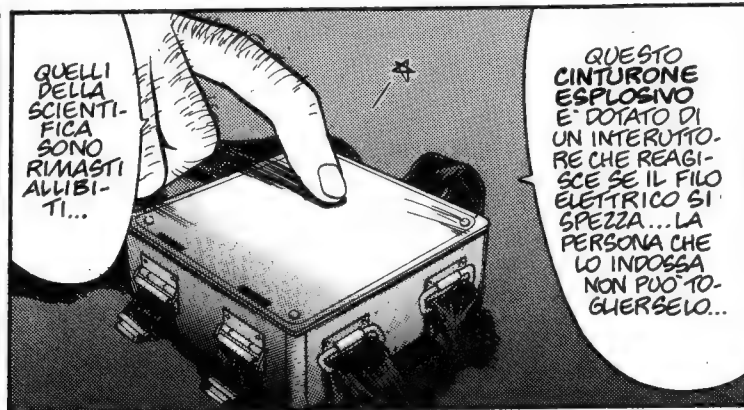
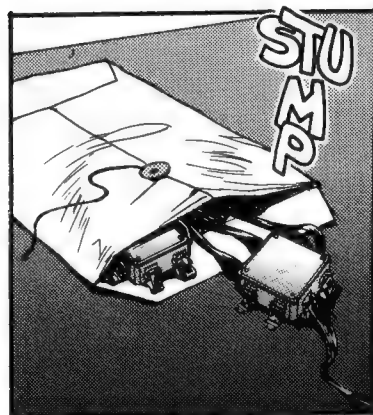
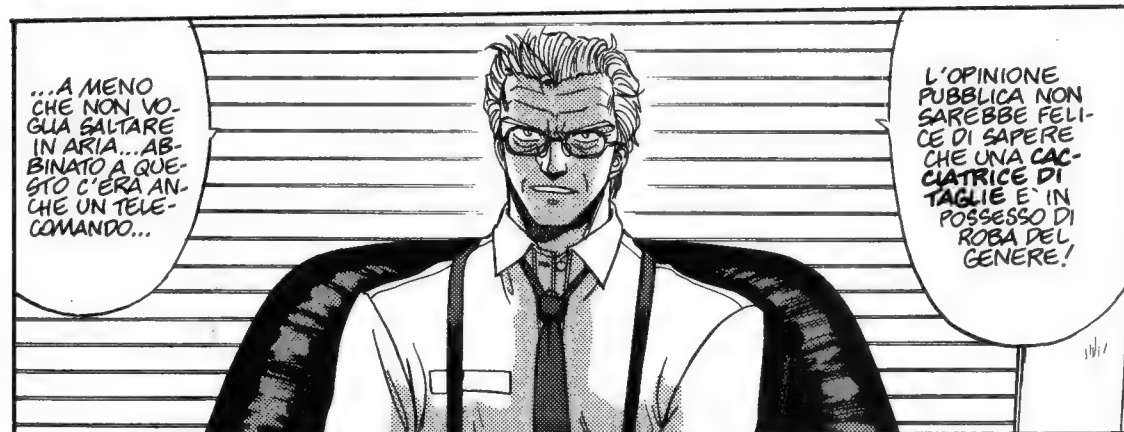
HARD TOUCH

KWOSH
BANG
BANG BANG
UN BRACCIO SPEZZATO DI NETTO...
...E UNA COSTOLA INCRINATA!
WASH
OHI-OHI-OHI...
CHE MALE ALLA COSTOLA!

* IL CAPO DELLA SEZIONE DI POLIZIA HA TRATTATO CON IL CRIMINALE GRAY IN KAPPA 23_KB

UGH!

MACCHÈ... OLTRE A NON FARE NEANCHE UN CENTRO...
...MI FA UN MALE INCREDIBILE! GNN...

STUMP

QUELLI DELLA SCIENTIFICA SONO RIMASTI ALLIBITI...
QUESTO CINTURONE ESPLOSIVO È DOTATO DI UN INTERUTTORE CHE REAGISCE SE IL FILO ELETTRICO SI SPEZZA... LA PERSONA CHE LO INDOSSA NON PUÒ TOGLIERSELO...

...A MENO CHE NON VOGLIA SALTARE IN ARIA... ABBINATO A QUESTO C'ERA ANCHE UN TELECOMANDO...
L'OPINIONE PUBBLICA NON SAREBBE FELICE DI SAPERE CHE UNA CACCIATRICE DI TAGLIE È IN POSSESSO DI ROBA DEL GENERE!

PROPONGO, PER QUESTA VOLTA, DI GIUNGERE A UN ACCORDO E CHIUDERE UN OCCHIO ENTRAMBI...
...E IO VEDRÒ DI FAR SPARIRE LA CINTURA ESPLOSIVA!
TU CHE DICI?
VA BENE.
BANG
TUNK
UGH!

MA VAFF...

UNGH!

BANG

PORCACCIAMISERIALADRA!

E' DA MEZZ'ORA CHE TI LAMENTI!

SE TI FA TANTO MALE, PERCHE' NON LA SMETTI DI SPARARE?
STO CERCANDO DI CAPIRE SE LA MIA COSTOLA PUO' REGGERE IL RINCULO!!

SEI APPENA USCITA DALL'OSPEDALE, E GIA' PRETENDI DI ESSERE IN FORMA...

NON GUARIRAI **MAI** COSI', RALLY...

IL FATTO E` CHE NON POTEVO PIU` RESISTERE ...VOLEVO PROVARE **QUESTA**...
EHI! MA QUELLA PISTOLA E`...

GIA`! E` LA FAMOSA **CZ 75** DI PRODUZIONE CECOSLOVACCA... IL MODELLO VECCHIO...
E` STATA CUSTODITA FINO A OGGI... DALLA POLIZIA FRA LE PROVE DI UN OMICIDIO... ME L'HA PROCURATA ROY!

QUALCHE TEMPO FA UNA PISTOLA SIMILE FINI` A PEZZI, VERO?
GIA`... OH, CHE BELLO IMPUGNARNE UNA DI NUOVO! ♡

BANG
NNGH...
A PROPOSITO... HO TROVATO I TIRAPIEDI DI GRAY!

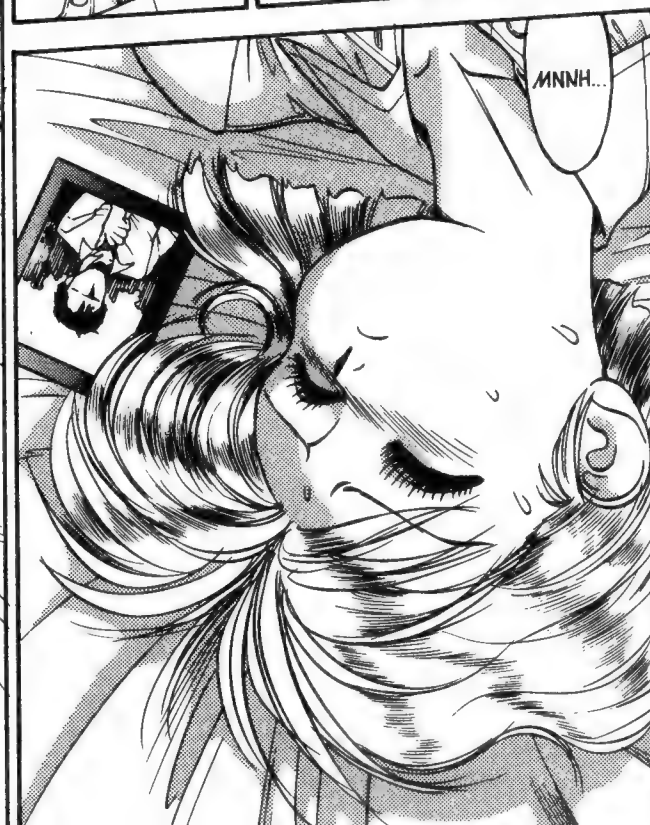
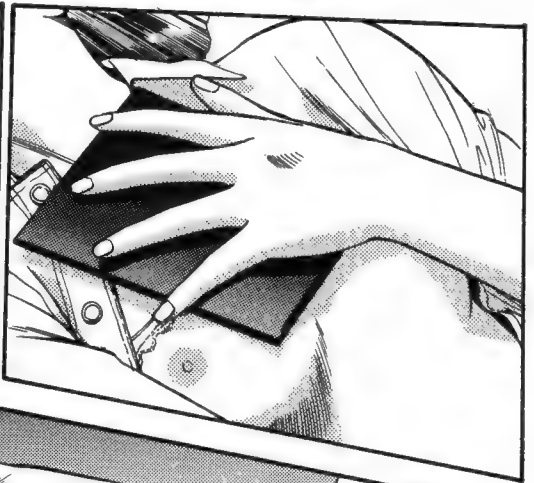
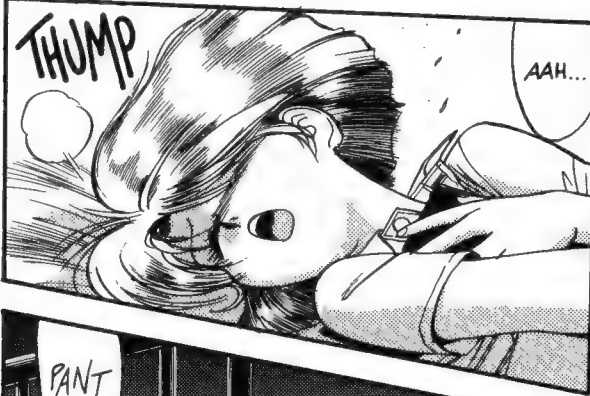
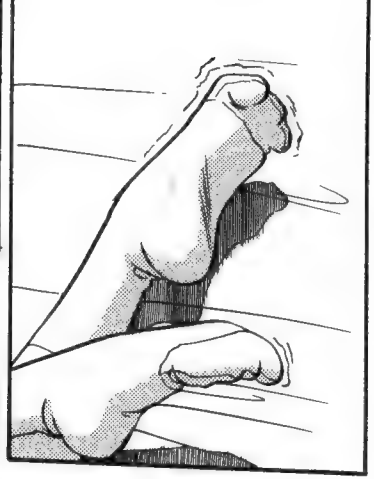
COSA?

EHI! UN BMW 2002 TURBO!
MA...NE SEI SICURA? LI HAI TROVATI IN UN ATTIMO!
GRAZIE PER LA FIDUCIA, RALLY! TI HO MAI DATO INFORMAZIONI ERRATE?
ILLINOIS 2TDF101

HO ANCHE SCOPERTO IN QUALE OSPEDALE SONO RICOVERATI QUEI DUE ARRESTATI INSIEME! COSA INTENDI DI DIRE?
E' INUTILE ANDARE A TROVARE DUE PERSONE IN COMA! COSÌ COME NON HA SENSO INCONTRARE LO STESSO GRAY...

* IL RAGAZZO DI MINNIE MAY, DI PROFESSIONE DINAMITARDO, CHE HA COMPROMESSO UN ATTENTATO DI GRAY - VEDI KAPPA 15 E 17. KB

MMH... OH...
MMH...
AAH...
OOH...
OOH...
MNNH...

OUH... AAAH!
THUMP
AAH...
PANT
PANT
PANT
...HHM...
HUH... UH...

CIAO, MAY!
GASP
BE-BE BECKY?! CHE DIAVOLO CI FAI QUI?!?
EHI! CHE BELLA ACCOGLIENZA! NON SEI STATA TU A CHIEDERMI DI RACCOGLIERE INFORMAZIONI?
CO-COSA? MA ALLORA... SE SEI QUI... È PER...
...PER DIRMI CHE...
CHE HO SCOPERTO DOVE SI TROVANO GLI SGHERRI DI GRAY!
ANDIAMO! RALLY TI STA ASPETTANDO IN MACCHINA!

TAP
TAP
TAP
TAP
ILLINOIS
2TDF101
UH?

SLAM

SCUSA SE TI HO FATTO ASPETTARE RALLY!

MINNIE...

PORCAMISERIAINFAMELADRA!!
EHI, BECKY! SBRIGATI!

PRIMA INFILATI LE MUTANDE, CHIAPPE DI LUNA!
POFF

MALEDIZ... PORC...
NON LA DIMENTICHI MAI, QUELLA!
CERTO, ECCOLA QUA!
HAI PORTATO LA TUA ARMA?

SKREEK
SIAMO ARRIVATE!
E' QUI!
E' L'EDIFICIO NUOVO SUBITO DOPO QUESTO...
E' INCREDIBILE PENSARE CHE NON HANNO NEMMENO I SOLDI PER COMPRARSI LE ARMI!
E' UN PALAZZO DI PROPRIETA' GIAPPONESE... SEMBRA CHE LA SUA COSTRUZIONE SIA STATA INTERROTTA A CAUSA DEL CROLLO ECONOMICO CHE HA CREATO PROBLEMI ALLE LORO FINANZE...
PRATICAMENTE ORA, COSI' COM'E', RISULTA INVENDIBILE. FATTA ECCEZIONE PER IL PIANO TERRA, E' COMPLETAMENTE DISABITATO!
ED E' PER QUESTO CHE QUEI CEFFI SI SONO NASCOSTI LI'?
turbo
ILLINOIS
2TDF101

IL FATTO E` CHE LA DITTA CHE GESTISCE QUESTO PALAZZO E` APPOGGIATA DALL'ORGANIZZAZIONE A CUI APPARTIENE GRAY!
ORA CAPISCO...

EHI, MA...NON VIENI ANCHE TU, BECKY?

MMH... DUNQUE...
QUESTO E` IL PREZZO DEL NOLEGGIO DELLA MACCHINA...SERVIZIO DA AUTISTA PER L'INTERA GIORNATA...
TICK TICK
1000 DOLLARI PER LE INFORMAZIONI...
...POI... VEDIAMO UN PO'... SE VI ACCOMPAGNASSI, SAREBBERO 15 DOLLARI L'ORA ...PIU` L'INDENNITA` PERICOLO...

ECCO QUANTO VI VERREBBE A COSTARE!
HUMPF! NON C'E` BISOGNO CHE TU VENGA CON NOI!

COME VUOI... RICORDATI PERO` DI PAGARMI NOLEGGIO AUTO E INFORMAZIONI, A LAVORO COMPIUTO...

SENTI, BECKY...MA TU IL CUORE CE L'HAI NEL PORTAFOGLI? MI SONO ROTTA UN BRACCIO E LA MIA AUTO E` COMPLETAMENTE DISTRUTTA...NON TI SEMBRA DI ESSERE UN TANTINO FISCALE?
PERCHE`? ♪

SCRACK

CLICK

THUMP

BOOOM
QUANTI MINUTI CI VOGLIONO?
FRA CINQUE MINUTI AVRÀ ESAURITO L'EFFETTO!
...TI SENTI BENE?
NON... NON PREOCCUPARTI...
SWAP
!

SONO IN DUE, COME DICEVA BECKY!
LI HO TROVATI!
O FORSE E' IL CONTRARIO...
CLICK
FERMA ANCHE TU, MOCCIOSA!
!!
MA... COME...
CI HAI MESSO ALLE COSTOLE LA TUA AMICA QUATTROCCHI, VERO?

ABBIAMO LASCIATO CHE RACCOGLIESSE TUTTE LE INFORMAZIONI CHE VOLEVA... SAPEVAMO CHE SARESTE VENUTE...
ANCHE SE NON CREDEVO CHE SARESTE ARRIVATE COSÌ IN FRETTA!
CE NE AVETE COMBINATE DI TUTTI I COLORI... SAREMO COSTRETTE A FARVELA PAGARE...
MMH... LA PORTA ERA CONTROLLATA DA UNA TELECAMERA...
POSA LA PISTOLA A TERRA!
AVANTI!
MUOVITI!
SKRIIIK

ANG
BANG
UGH!
WOSH
DANN...
BANG
BANG
BANG
STUD

SCHI-
FOSA!!
BANG BANG
HA GIÀ SPARATO DUE VOLTE CON LA DOPPIETTA!
È IL MOMENTO GIUSTO!
BANG BANG BANG

MALE-
DETTA
COSTO-
LA!
NON
RIESCO A
COLPIRLO!
SCLACK
CROCK
HO
SCHIACCIATO
IL GRILLETTO
CON TROPPA
FORZA!
OH, NO!

BASH

CLACK

MNCH...

MI DI-
SPIACE...
TROPPO
LENTA!

MI DIVER-
TIRÒ
CON TE...
DOPO!

WLAP

TUMP
SWIP

CLACK

TUMP

CLING

PANT PANT
TUMP
PANT

RALLY!

TUTTO BENE !?
PANT
MA-MALEDETTA... COSTOLA DEL CAVOLO...
PANT
SOLO RESPIRARE... È GIÀ UNO SFORZO... INCREDIBILE!
PANT
PANT

AVANTI...
HUH...
MUOVITI...
QUEI DUE... CHE STANNO LÌ...
HANF

DIMMI DOVE SI TROVA IL MIO KEN!

CONTINUATE A LEGGERE...

CHAPTER 14 WOOD BULLET

L'AUTOBUS PER IL NOSTRO ALBERGO E' QUELLO!
AH, BENE! ECCOMI!

LOS ANGELES... QUANTO TEMPO E' PASSATO...
CHE CALDO...
MAY!

SENTI UN PO'!..

RUMBLE RUMBLE

...MA CHE TE NE FAI DI UNA VALIGIA COSÌ GRANDE? SIAMO A LOS ANGELES, NON ALL'ALTRO CAPO DEL MONDO!

SONO VESTITI DI RICAMBIO... PIÙ O MENO ...

VESTITI DI RICAMBIO?

NON DIRMI CHE FINIRETE A **LETTO** SUBITO DOPO AVERLO TROVATO ?!?

AL SOLO PENSIERO DI POTERLO RIVEDERE **OGGI STESSO**...
OH, PUÒ DARSI CHE NON RIUSCIRÒ A TRATTENERMI E LO FAREMO **SUL POSTO**!
WOMP

AH, CHE VERGOGNA! SONO UNA NINFOMANE!
QUALCOSA MI SUGGERISCE DI **ECLISSARMI** NON APPENA LO AVREMO RITROVATO!

EHI-EHI! CHI È L'INFORMATRICE CHE CI HA PASSATO NOTIZIE INCERTE FACENDO CORRERE A ME E RALLY UN GROSSO RISCHIO?

QUINDI, IN QUALITÀ DI ACCOMPAGNATRICE, SARAI CON ME ANCHE AL RITORNO, NO?
È **PER QUESTO** CHE TI STO FACENDO COMPAGNIA GRATIS E PAGO LE SPESE **DI TASCA MIA**!

NON VORRAI FARMI SCARROZZARE TUTTE LE CIANFRUSAGLIE CHE TI COMPRERAI ?!?
RISPOSTA ESATTA! ♪

QUI È TUTTO GONFIO!

COS'HAI FATTO A QUESTA POVERA COSTOLA INCRINATA?
SI È ROTTA?
LO SAPREMO SOLO DOPO AVER SVILUPPATO LE LASTRE...

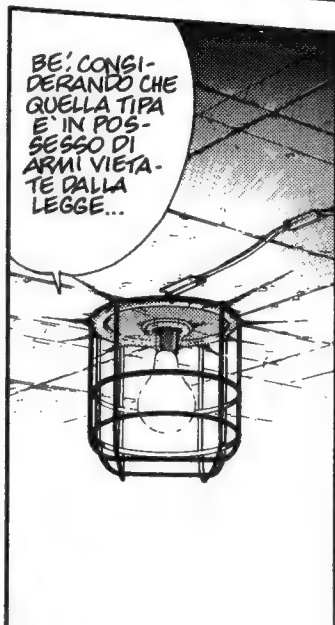
DOVREMO FARE UN CATAPLASMA...
AHI...
TAP

...
SE TI FA COSÌ MALE POTREBBE ESSERSI ROTTA LA COSTOLA...

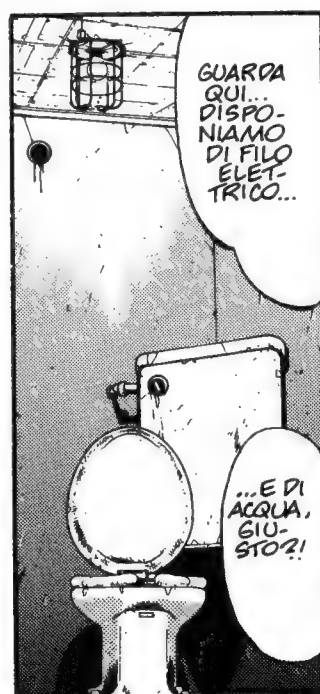
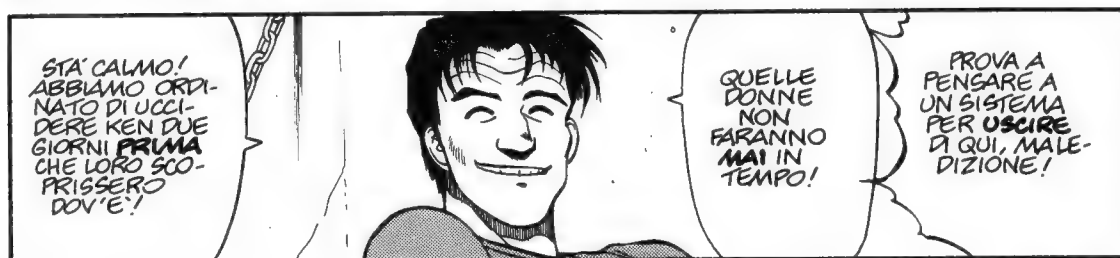
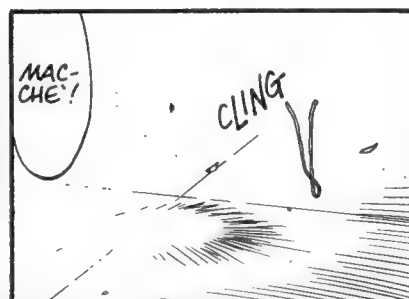
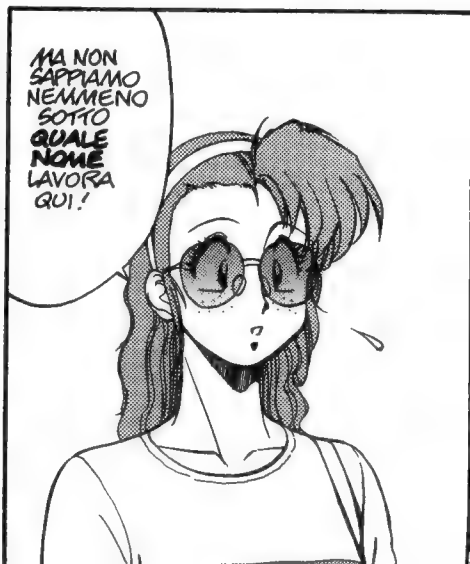
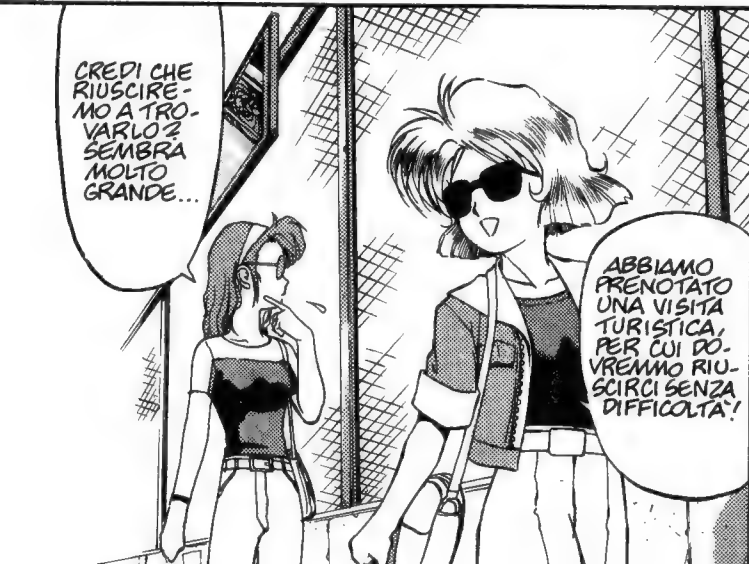
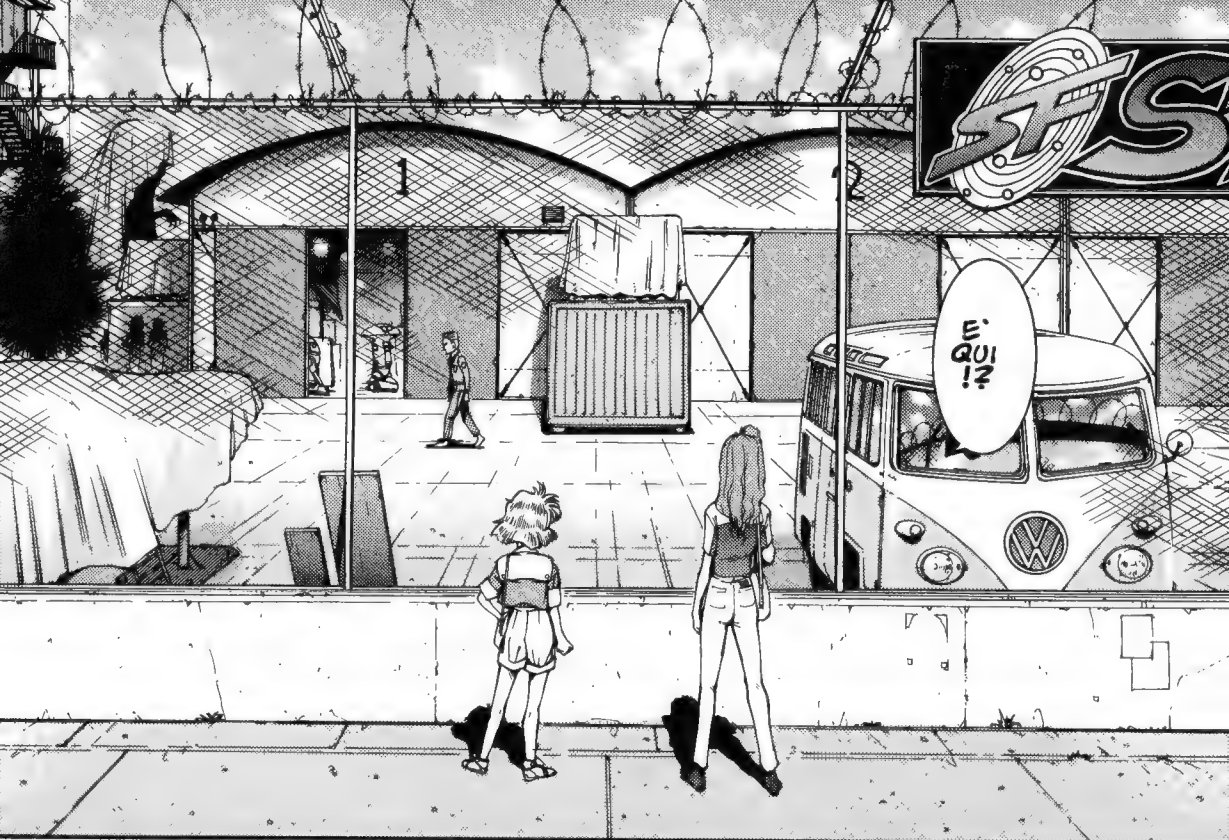
È MEGLIO RICOVERARTI PER QUATTRO O CINQUE GIORNI...
COSA?!

DI' UN PO'...

MMH...

TI SEMBRA NORMALE CHE UN'ARMERIA ABBIA UNA CELLA PER I PRIGIONIERI?

BE', CONSIDERANDO CHE QUELLA TIPA È IN POSSESSO DI ARMI VIETATE DALLA LEGGE...

...NON MI SEMBRA MOLTO STRANO!
SEI RIUSCITO A SCASSINARLA?
CRIK CRIK
QUESTO FIL DI FERRO È TROPPO SOTTILE...
MACCHÈ!
CLING

E' QUI !?
STARBERG FILM STUDIO... SI, NE SONO SICURISSIMA!
CREDI CHE RIUSCIREMO A TROVARLO? SEMBRA MOLTO GRANDE...
ABBIAMO PRENOTATO UNA VISITA TURISTICA, PER CUI DOVREMMO RIUSCIRCI SENZA DIFFICOLTA'!
MA NON SAPPIAMO NEMMENO SOTTO QUALE NOME LAVORA QUI!

IMMAGINO DI SAPERE QUALE LAVORO FACCIA QUI...
KEN È SEMPRE KEN!
SCENA 95 TERZA! MOTORE...
CHIAK
...AZIONE!!
Eliminator 2
95

CLICK
RA-TA-TA-TA-TA-TA
CLIKCLIKCLIKCLIKCLIKCLIK

TUD
PRESTO!!
STATE PRONTI! NON APPENA LE PRENDE LA MANO FATE DECOLLARE L'ELICOTTERO!
RA-TA-TA-TA-TA

FLAP
STUMP

AHIAA...
STAI BENE?
FA' SCEN-DERE L'ELICOT-TERO!
LUCE!

JOE, SCUSAMI... RIESCI A PIAZZARE DI NUOVO GLI ESPLOSIVI IN TEMPO?
QUARANTACINQUE MINUTI DI PAUSA!

MI BASTANO VENTI MINUTI!
SWIP

TUMP
GRAZIE!
STAI FACENDO UN OTTIMO LAVORO!
DUNGER

SE NON FOSSE STATO PER TE, LA RAGAZZA AVREBBE POTUTO FARSI MALE...
SEI RIUSCITO A FERMARTI PRIMA DI FAR ESPLODERE GLI ULTIMI TRE!

TI SI E' SBUCCIATO IL NASO...
SIGH

VA BENE!
VA' A FARTI CONTROLLARE DAL DOTTORE!
FLIP

TAP
NGH

TUTTO BENE?
AHIA!
MI SCUSI!
?
...
TAP TAP TAP TAP TAP
È SOLO UNA BAMBINA! COSA PRETENDI, MALEDIZIONE?
ADESSO BASTA!!
È GIÀ LA TERZA VOLTA CHE CI SBAGLIA LA SCENA! E NON SOLO QUESTA!
IO PROPRIO NON CAPISCO!!
ABBIAMO GIRATO SOLTANTO CINQUE O SEI SCENE, CON QUELLA! PERCHÈ NON ASSEGNA LA PARTE A QUALCUN ALTRO?
MA CHE DICI? È LA MIGLIORE QUI DENTRO, E LO SAI!
根性
LA MIGLIORE? MA SE NON SA NEANCHE CORRERE SENZA INCIAMPARSI!!

COME?
UN'ATTRICE COME QUELLA POSSIMO TROVARLA **OVUNQUE!**

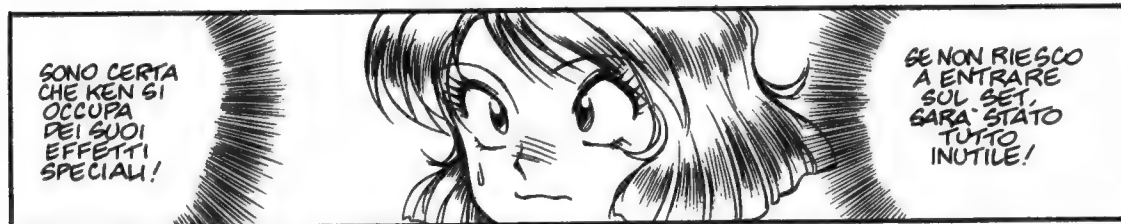
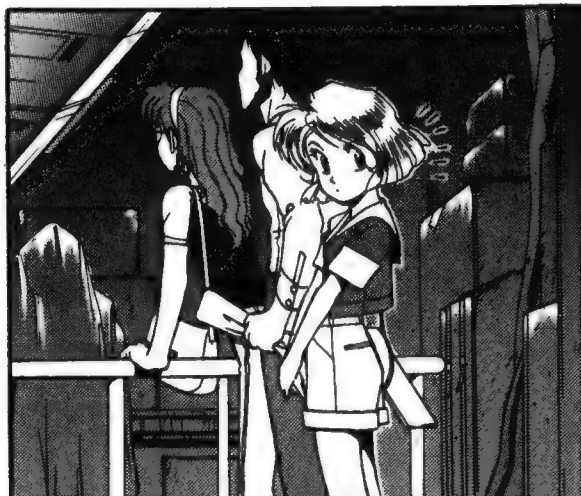
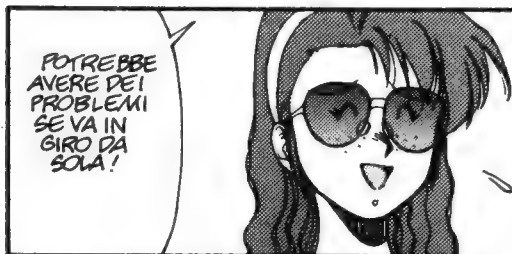
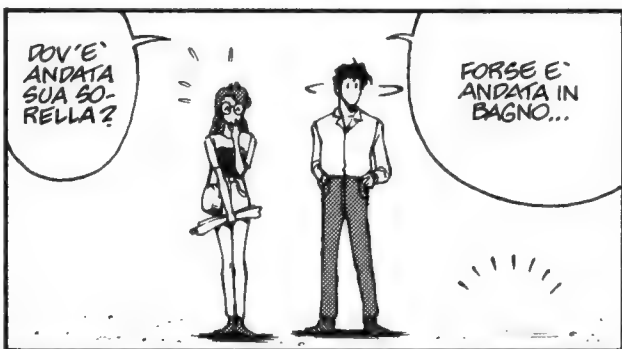
根性

TAP

L'ULTIMO FILM A CUI HA LAVORATO HA VINTO UN **OSCAR!**
SÌ, MA ERA PER GLI EFFETTI SPECIALI!!
ORA BASTA!

VI HA SENTITO...
STUPIDI!
根性

OOH! MA E' STUPENDO!!
E' LA NAVETTA DI SALVATAGGIO DELL' ASTRONAVE CHE ABBIAMO USATO DUE ANNI FA!
ORA STATE GIRANDO IL SEGUITO DI QUEL FILM, VERO? CHISSÀ DOVE STANNO FACENDO LE RIPRESE...

!!
FORSE E` ANDATA IN BAGNO...
DOV'E` ANDATA SUA SORELLA?
DANNAZIONE A TE, MAY! FA' PIU' ATTENZIONE!
MI DISPIACE... SPERO CHE TORNI SUBITO DOPO AVER FATTO IL SUO BISOGNO...
POTREBBE AVERE DEI PROBLEMI SE VA IN GIRO DA SOLA!
ANDATE A CERCARLA!
E ADESSO COSA FACCIAMO?!
E`COLPA TUA! HA SENTITO QUANDO PARLAVI MALE DI LEI, IDIOTA!
NON E` ANDATA AL PRONTO SOCCORSO?
CHE SIA SCAPPATA?

!
SCUSATE TUTTI!
CHELSEA!!
HO FATTO TARDI!
SONO STATA IN BAGNO... SCUSATE IL RITARDO...
MA NON SEI ANDATA AL PRONTO SOCCORSO?
SCUSATE VOI PER I MIEI ERRORI...
SCUSA PER QUELLO CHE HO DETTO, CHELSEA...
CORAGGIO! TORNATE AI VOSTRI POSTI!
E LA TUA SBUCCIATURA?
PAT
COS...? OH... AH AH! NON ERA NIENTE IN REALTÀ!

MINNIE MAY

SCUSI... COS'È QUESTO **MINNIE MAY?**
UH? L'ATTREZZO DI JOE?
È SUA **ABITUDINE** BATTEZZARE GLI STRUMENTI CON CUI LAVORA...

A PROPOSITO DI JOE... DOVE SI È CACCIATO?
HA DETTO CHE ANDAVA IN BAGNO!

DOV'È IL BAGNO?
PASSA DI LÌ... NEL MAGAZZINO ACCANTO...

SCUSATE, VADO IN BAGNO UN ATTIMO!
COSA!?
MA CI SEI APPENA STATA, CHELSEA!

SÌ, MA HO FATTO **SOLO** LA PIPÌ!

FLIP

MA QUELLA È CHELSEA! **QUANDO** HA FINITO LE RIPRESE?
GULP

TUMP
Joe.
Joe. only
SLAM
CLICK
Joe.

ALLORA SEI PROPRIO KEN!
NON IMMAGINAVO CHE TE NE SARESTI ACCORTO COSÌ PRESTO!

* PALLOTTOLA ESPLOSIVA PIENA DI POLVERE E COPERTA DA UN DETONATORE. NON SI TROVA IN COMMERCIO_KS

PORCA MISERIA! IN BAGNO NON C'ERA!
NON SARA MICA...
EXIT
TAP
CON ME HO SOLO DUE MINI-BOMBE...
HO POTUTO PORTARE SOLO QUESTE IN AEREO!
BASH
PAT
TAP TAP TAP TAP

SCAPPA, CHELSEA!
BANG
AAH!
DANN...!!
GRAB
NON MUOVERTI! GETTA A TERRA LA TUA SCORPION E PASSAMELA CON UN CALCIO!
HMPF...

SCLLANK
AH!
THUD
NON MUOVERTI O FACCIO SECCA PURE LEI!
CHAK
SCAPPA, KEN!
MAY !?
CLICK

NOOOOO!!

HAH!
TUMP
BOOM
KEN!
UGH!
TUMP
OH...

EHILÀ?!

FINE DELL'EPISODIO

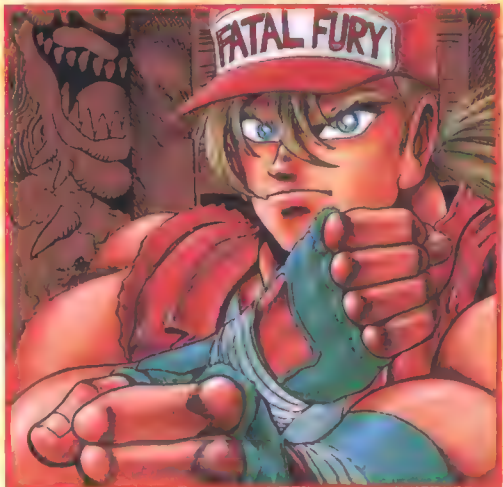
RIVISTA DI ANIMAZIONE GIAPPONESE
ANIME
OMAGGIO A
LUPIN III
ヤコポ!
EROI ALLA RISCOSSA
BALDIOS
26
© Jacopo Olivieri

★ MONDO STAR COMICS ★

Mondo Star Comics non è mai stata così ricca di novità come in questi mesi! Se nello scorso appuntamento ci siamo dedicati a **Starlight** (che da novembre ospiterà **Sesame Street** di Izumi "Orange Road" Matsumoto) e nel prossimo annunceremo quale storia d'amore arriverà su **Neverland** a partire da dicembre, ora vogliamo dedicarci a **Kappa Magazine**. In molti hanno provato a immaginare quale nuovo manga sarebbe arrivato sulle pagine della nostra rivista ammiraglia, ma nessuno avrebbe mai immaginato un simile evento editoriale: su **Kappa** non arriva solo un bel fumetto, ma anche un autore tra i più amati e un videogame famoso in tutto il mondo! Il *beat'em-up* in questione, in molti l'avranno certamente capito, è **Fatal Fury**! Grazie a un accordo con la SNK, le gesta di Terry Bogard saranno serializzate a partire da settembre proprio su **Kappa**! Una mini-serie inedita che appassionerà, ne siamo certi, non solo i frequentatori di sale giochi, ma anche chi ama le avventure intrise di azione e combattimenti. Assieme a Terry non mancheranno neppure Mai Shiranui, Jo Higashi e il gigantesco Big Bear, ovvero i suoi inseparabili compagni di viaggio. Avete già l'acquolina in bocca? Aspettate allora di conoscere l'autore! Ken Ishikawa non ha certo bisogno di presentazioni: è il migliore allievo della Dynamic Production del maestro Go Nagai e come se non bastasse è il disegnatore ufficiale di *Getter Robot Go* (e di tutta la saga dei *Getter Robot*)! **Fatal Fury** è la sua più recente fatica (1994!), e vi lascerà senza fiato!

Garou Densetsu © 1992 SNK/Ishikawa & Dynamic Pro/Kodansha

Ma le sorprese non finiscono qui: ottobre sarà contrassegnato da un evento eccezionale per tutti gli amici di **Kappa Magazine** che hanno più volte manifestato il desiderio di leggere fumetti giapponesi in strisce, come gli occidentali *Charlie Brown*, *Mafalda* o *Garfield*. Sul nostro 'manga magazine' esordirà infatti la divertentissima *strip* **Isshuku Ippan**, che porta la firma del geniale Monkey "Lupin III" Punch! Dal prossimo autunno, così, su **Kappa** ci sarà anche l'angolo del sano umorismo, grazie a un manga che prende in giro la seriosità delle epiche gesta dei samurai. Pillole di buonumore che di questi tempi non fanno davvero male, non trovate? Fateci sapere cosa ne pensate, noi siamo sempre all'ascolto! **Kappa boys**

COSA BOLLE IN PENTOLA?

*La Star Comics è sempre più lanciata nel panorama internazionale e le sorprese non mancano mai. Vi avevamo promesso la linea Bravura? E allora, che Bravura sia! Un nuovo mensile per chi ama i comics d'autore ospiterà i più celebri nomi del comicdom americano. Walt Simonson, Jim Starlin e Peter David! **Breed**, **Star Slammers** e **Dread Star** sono i loro tre ultimi capolavori, che vi accompagneranno da settembre sulle pagine di **Bravura**! La Image, dal canto suo, si guadagnerà prestissimo un terzo mensile! L'albo in questione ospiterà tutte le serie prodotte da Rob Liefeld e dal suo Extreme Studios, a cominciare dal nuovissimo **Prophet**! Su **Image** daremo maggiore risalto a Jim Lee e all'Homage Studios (**Cyberforce**, **Stormwatch**, **Wildcats**...), mentre su **Spawn & Savage Dragon** arriverà a dicembre un incredibile comprimario: **Maxx**, di Sam Keith! Anche i fan Ultraverse avranno di che gioire: a ottobre esordirà **Wrath** (di Mike Barr, David Ammerman e James Pascoe), che vi confermerà la genialità di questo nuovo universo di supereroi!*

*E il Giappone come risponde? Vi abbiamo annunciato alcuni titoli eclatanti (**Sesame Street**, **Fatal Fury**...), e altri ne seguiranno il prossimo mese, ma non mancheranno le sorprese neppure in **JoJo** e **Guyver**. Il manga di Hirohiko Araki è pronto a mostrarsi nella sua veste migliore: se non avete mai letto questa storia vi invitiamo a non perdere l'appuntamento di marzo, quando inizierà la tanto acclamata terza serie (**Action** nr. 17)! Assisterete a un nuovo inizio, in una nuova epoca, con un nuovo protagonista e soprattutto con un nuovo stile di disegno che vi farà impazzire! Anche **Guyver** è pronto a sfoderare gli artigli! Stiamo per pubblicare una delle saghe più drammatiche e avvincenti di Takaya Yoshiki, che metterà in discussione l'intero universo del celebre bio-eroe: a novembre (**Techno** nr 7) Sho perderà il controllo della sua armatura G! Rimanete in contatto!*

Breed è uno dei protagonisti di **Bravura**! © 1993 Jim Starlin

NOVITÀ • SETTEMBRE • NOVITÀ • SETTEMBRE • NOVITÀ • SETTEMBRE

KAPPA MAGAZINE 27
Get ready! **Fatal Fury** approda sulle pagine di **Kappa**! Da uno dei più gettonati videogame, una serie d'azione realizzata da Ken "Getter Robot Go" Ishikawa! Clima stranamente natalizio in **Compiler**, mentre in **Oh mia Dea!** si festeggia un insolito San Valentino. Tensione in **Gun Smith Cats**: Rally rischia la vita in ospedale! I videogame sono di scena anche in **Anime**!

STARLIGHT 24
Penultimo appuntamento per **Orange Road**, che lascerà il posto a **Sesame Street** di Izumi Matsumoto! Nel frattempo, gli OAV **...ora sono un pesce!** e **Una situazione pericolosa!**

NEVERLAND 18
Se avete amato Ai impazzirete per Len! **Video Girl Len**, la nuova serie di Masakazu Katsura saprà coinvolgervi fino alle lacrime! Come se non bastasse, l'episodio autoconclusivo **Video Girl**, che ha dato origine al manga più amato di questi anni!

ACTION 11
Giunto a Venezia con Caesar per imparare a controllare la coesione dei fluidi (?!?), **JoJo** conoscerà la bella gondoliera Lisa Lisa. Chi sarà mai questa donna dal passato tanto misterioso?

TECHNO 5
Guyot ha scoperto il doppio gioco di Agito! Sho e Masaki raggiungono il monte Minakami, dove gli zoanoidi tengono in ostaggio Tetsuro e Mizuki. Per **Guyver** è tempo di distruzione!

MITICO 4
Un numero di **Lupin III** davvero... sotto zero! Persino tra i ghiacci polari, Lupin e Fujiko saranno alle prese con l'inossidabile ispettore Zenigata. Riusciranno i nostri eroi a tenersi il bottino?

YOUNG 4
Zhou Gui Ha ha la mappa del tempio, ma anche Pai, Yakumo e MacDonald sono prossimi alla meta! Nuovi misteri in **3x3 Occhi**!

STORIE DI KAPPA - GON 3
Torna il più famoso mangasauro della storia! Un inizio a colori per **Gon**, il capolavoro di Masashi Tanaka!

STARMAGAZINE 48
George Pérez firma l'atto finale di **Break-Thru**, il mega cross over Ultraverse! Doppia razione per **M4** del grande John Byrne!

IMAGE 11
Incredibile: in **Wildcats** ben otto pagine si aprono per formare gustosissimi **poster**! Si continua con **Stormwatch** e **Brigade**.

SPAWN & SAVAGE DRAGON 6
Tornano alla carica gli eroi di Todd McFarlane e Erik Larsen, mentre si conclude **Union** con un finale... esplosivo!

SPECIALE IMAGE YEARBOOK
I due annual (1993) di **Wildcats** e **Stormwatch**, le origini di **Diva**, con racconti di Gerber, Charest, Marz, Turner e Nowlan!

ULTRAVERSE - PRIME 6
Prime, **Mantra** e **Solution** nella fase centrale di **Break-Thru**, l'appassionante ultra cross over che continua su **Starmagazine**!

X 3
X, **Vortex** e **Barb Wire**: il meglio del Comics' Greatest World! Grazie ai grandi consensi raccolti nel secondo speciale, **Barb Wire** prende il posto del già annunciato **Catalyst**!

BRAVURA 1
La linea Bravura vanta solo grandi autori: Walt Simonson, Jim Starlin Peter David ci regalano i loro nuovissimi capolavori!

LAZARUS LEDD 15
Subway è una divertente avventura metropolitana disegnata da Gigi Simeoni. Le gang giovanili e i musicisti di strada di New York!

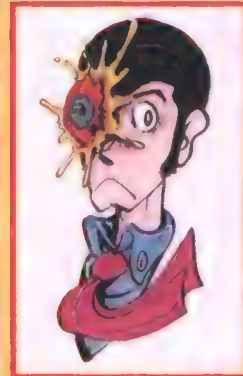
[illegible] Gon è di nuovo in circolazione! © Tanaka/Kodansha

OMAGGIO A LUPIN III

Ancora una volta l'oriente e l'occidente trovano un punto di contatto. Questa volta l'artefice di questo compromesso artistico tra due paesi così lontani come Italia e Giappone è stato ***Lupin III****, e in particolar modo una grande mostra a esso dedicata. Tenuta a battesimo dall'autore Monkey Punch a Lucca (presso la Fondazione Ragghianti) e approdata nel nuovissimo spazio polifunzionale bolognese Ludiart (via Torleone 34 - tel. 051/399030), la mostra ha vantato la partecipazione di nomi illustri e volti emergenti del nostrano panorama editoriale, rappresentanti del fumetto popolare e altri più legati alle tematiche d'autore. Il loro è stato un omaggio 'disinteressato' al ladro gentiluomo che ha affascinato (e affascina tutt'ora) intere generazioni, e ognuno ha giocato a interpretare questo eroe secondo il proprio, personalissimo stile. E' nato così questo portfolio, dedicato soprattutto a chi non è riuscito a vedere dal vivo le splendide tavole esposte. Un grazie a tutti gli amici disegnatori che, nonostante il pochissimo preavviso, hanno risposto con tanto entusiasmo alla nostra richiesta. Un grazie particolare a Jacopo Olivieri, la cui bellissima illustrazione appare in copertina a questo numero di* ***Anime****. Veronese purosangue, Jacopo è chiaramente un grande fan di Tex Avery, e ne ha dato prova nel divertentissimo* ***Igor Iguana****, esploso sulle pagine del compianto "Cyborg" (ed. Telemaco). Attualmente sta lavorando per la neonata Phoenix Enterprise a una particolarissima mini-serie umoristica di* ***Ramarro*** *(che finisce, suo malgrado, nel mondo di* ***Igor Iguana****). Qui a fianco potete osservare, invece, l'illustrazione più 'giapponese' tra le tante in mostra: l'autore è Paolo Bisi e dovreste conoscerlo se seguite* ***Lazarus Ledd****. Assieme a Giulio De Vita e Giancarlo Olivares rappresenta idealmente lo 'staff italiano' della Star Comics, impegnato - ora più che mai - in mille iniziative. Nelle prossime pagine parleremo meglio di tutti e tre, nonché degli altri disegnatori qui presentati. Buona visione.* ***Kappa boys***

CLAUDIO BISI

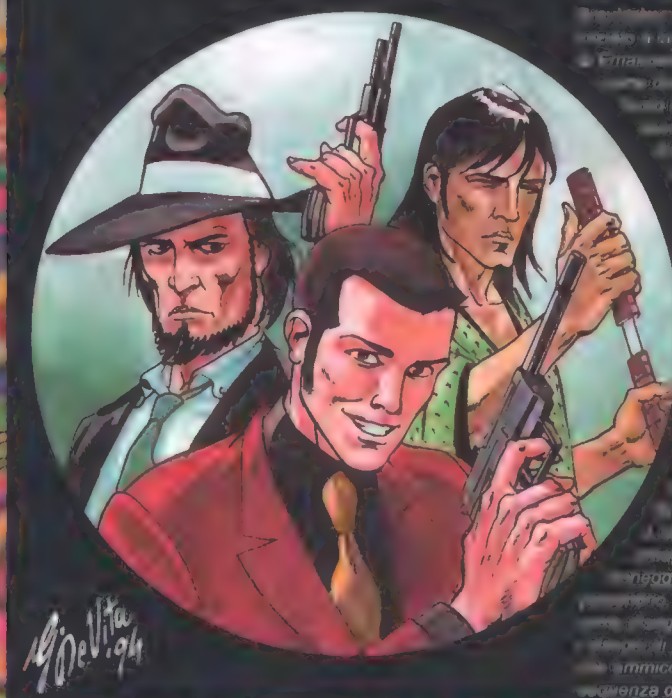
LUCA POLI

Luca Poli è un giovane autore ancora poco conosciuto, che sta però entrando prepotentemente nel mondo del fumetto italiano. Ha mosso i primi passi come illustratore, destreggiandosi con egual disinvoltura con il bianco e nero e il colore, pubblicando i suoi lavori sulla rivista "Kaos", dedicata ai giochi di ruolo. Arruolato dalla Marvel Italia, Luca ha realizzato alcune copertine per ***Conan*** *e l'****Uomo Ragno 2099****. Sarà per la Phoenix Enterprise che debutterà presto come fumettista: sta infatti lavorando a una miniserie in quattro numeri ambientata nel Cyborg Universe, intitolata* ***San Pietro****. Protagonisti della storia sono una banda di ragazzi, fuggiti da un collegio di suore malvagie, che occupano un'isola spaziale. Questa è la seconda volta che Luca si imbatte nel panorama giapponese: ha già illustrato il romanzo* ***Dirty Pair****, sul secondo numero di* ***Kappa****. Il suo* ***Lupin III*** *è stato uno dei più apprezzati da Monkey Punch.*

Lupin III © Punch/Chuokoronsha

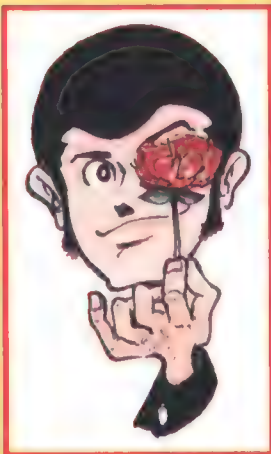
Lupin III © Punch/Chuokoronsha

GIULIO DE VITA

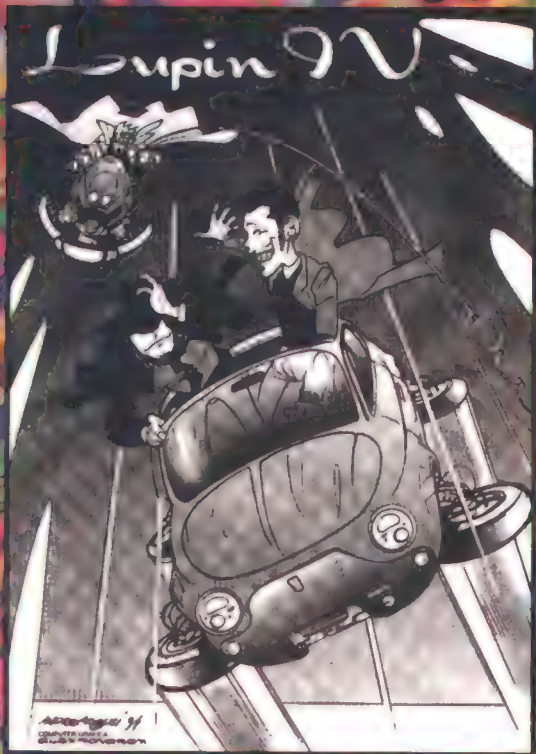
[illegible] di **Lazarus Ledd**. Su[illegible] numero (**Bagliori da una stella**) [illegible] le **Oltre l'oscurità**. La prossima storia [illegible] ata da Giulio (**Una notte a New York**) [illegible]

[illegible] di **Lazarus Ledd** e anche [illegible] ina a fianco). Dopo aver seguito [illegible] trazione [illegible] Profondo Rosso, e contribuito alla na[illegible] **Full Moon Project**. Appassionato di fu[illegible] animazione giapponesi, è ora impegna[illegible] **Hammer**, la nuova serie popolare della Star Comics che dovrebbe uscire la prossima [illegible]. Suoi sono i primi due numeri di **Lazarus Ledd** (**Doppia identità** e **Hellraisers**) [illegible] anche il tredicesimo (**Figli dell'ottavo giorno**) e [illegible] ine della serie regolare. [illegible] disegnatore di **Lazarus Ledd** che [illegible] **Lupin III** e Paolo Bisi, il cui [illegible] neggia nella pagina pr[illegible] natore sulle pagine del mensile "Dark". Su[illegible] di **La città brucia**, settimo numero di **Lazarus Ledd** [illegible] ammicca non poco al fumetto giapponese grazie a una sequenza degna del miglior **Akira**.

GIUSEPPE PALUMBO

*Straordinario interprete del fumetto italiano, Giuseppe Palumbo è l'autore di **Ramarro**, il primo supereroe nato nella nostra penisola. Le avventure della potente lucertola si sono dipanate su "Tempi Supplementari", "Frigidaire", "Dolce Vita", fino a raggiungere le pagine di "Cyborg". Le storie di **Ramarro** si integrano ora in quello che viene definito come Cyborg Universe, e molti progetti collaterali stanno per coinvolgere il verde supereroe grazie alle iniziative editoriali della Phoenix Enterprise. Nel frattempo Giuseppe ha lavorato parecchio come disegnatore e illustratore. Su "Comic Art" è apparsa una sua breve storia a colori avente come protagonista **Martin Mystère**, il bonelliano detective dell'impossibile, che ha costituito l'ideale punto di contatto tra il fumetto popolare e quello d'autore. I suoi disegni sono apparsi anche su "Nova Espress", "Kaos", "Isaac Asimov Science Fiction Magazine" e sta per uscire nelle librerie specializzate un millelire erotico su sceneggiatura di Daniele Brolli. Ora collabora con la Phoenix Enterprise.*

GIANCARLO OLIVARES

ROBERTO BALDAZZINI

L'illustrazione di **Roberto Baldazzini** (dal tratto quasi tezukiano) dimostra la grande versatilità di uno dei maestri dell'erotismo italiano. Originario di Vignola (MO), Roberto è stato lanciato dalla rivista "Orient Express" per cui ha illustrato le avventure di tre serial polizieschi: **Alan Hassad**, **Marvin Trevor** e **Ronnie Fumoso**. Con il suo stile, che si rifà al design degli anni Cinquanta e alle opere di Roy Lichtenstein, è poi passato all'erotico su "Tempi Supplementari". La sua serie più famosa è **Stella Noris** (scritta da Lorena Canossa), avviata su "Orient Express" e quindi proseguita su "Comic Art". Negli ultimi tempi ha collaborato a "Nova Espress" firmando la miniserie **31-12-1999**. Attualmente è tornato al genere erotico con una storia di grande respiro, scritta da Daniele Brolli, che mescola spionaggio, sadomaso e fantascienza. **Trans-Est** è appena uscito per la Phoenix Enterprise e si propone di scioccare i lettori più smaliziati.

Lupin III © Punch/Chuokoronsha

ANDREA ARTUSI & TERESA MARZIA

Andrea Artusi (disegno a sinistra) e Teresa Marzia (disegno in basso) rappresentano di diritto la nuova generazione degli autori bonelliani! Entrambi legano il proprio nome al fantascientifico **Nathan Never** e non nascondono una particolare predilezione per il fumetto giapponese. Andrea è veneziano e ha collaborato in passato con la Mondadori, per approdare poi come fumettista presso la Sergio Bonelli Editore. Ha disegnato **Miraggi**, l'albetto di **Legs Weaver** allegato al terzo speciale di **Nathan Never**, per essere poi promosso alla serie regolare dell'agente Alfa.

Teresa vive a Bergamo e ha frequentato la Scuola Internazionale del Fumetto di Milano. Ha esordito su "Fumo di China" con la serie **Moon Police DPT** (su sceneggiatura di Federico Memola) e ha collaborato anche con "L'Intrepido". Attualmente fa ufficialmente parte dello staff di **Legs Weaver**, serie bonelliana di prossima uscita.

MASSIMO SEMERANO

Non è facile incontrare un artista capace di disegnare e sceneggiare altrettanto bene: **Massimo Semerano** rompe gli schemi e ci regala un'illustrazione a colori che attinge addirittura dalla cinematografia animata di **Lupin III**. Chi segue il fumetto italiano dell'ultima generazione non ignorerà certo l'abilità dello sceneggiatore di **Fondazione Babele** (disegnato da Massimo Nizzoli) che approdava sulla defunta "Cyborg" (ed. Telemaco). Massimo è nato a Bari, ma vive ormai da anni a Bologna, e ha esordito su "Tempi Supplementari" passando poi a "Frigidaire" e a "Dolce Vita".

Lupin III © Punch/Chuokoronsha

CLAUDIA CANGINI & ANDREA ACCARDI

Claudia Cangini (disegno a destra) e Andrea Accardi (disegno in basso) lavorano da anni nel mondo dell'editoria italiana in veste di letteristi e adattatori. La loro grande passione per il mondo del fumetto li sta portando a collaborazioni sempre più attive nel campo dell'illustrazione. I disegni di Claudia sono apparsi soprattutto su "Kaos", quasi a confermare la sua passione per i giochi di ruolo, e le sue chine sono davvero particolari: vedendole anche il maestro Monkey Punch è rimasto piacevolmente impressionato. Le illustrazioni di Andrea sono approdate invece su riviste come "Nova Express", "Kaos", nonché sui volumi della Metro Libri. Sue sono anche le **Dirty Pair** apparse sul settimo numero di **Kappa Magazine**.

DISEGNI	●●●●
STORIA	●●●●
ANIMAZIONI	●●●●
REGIA	●●●●
COLONNA SONORA	●●●●
VERSIONE ITALIANA	●●

Esce in videocassetta, dopo anni dalla prima messa in onda televisiva, **Lupin III - La leggenda dell'oro di Babilonia** (Lupin III, Babilon no Ogon Densetsu, Yamato Video nr. 27, 100', L. 39.900) e contrariamente a quanto molti si aspettavano, la versione lanciata sul mercato non è esattamente all'altezza delle produzioni precedenti della stessa ditta.

Accanto alla felicità di poter aggiungere un tassello alla scoordinata collezione dei film di Lupin, usciti nell'arco di diversi anni e sotto le più disparate etichette, si aggiunge l'amarezza di non aver potuto gustare, nella sua integralità, nemmeno in questa veste il film più tagliato nella storia della Fininvest. La versione in videocassetta è la medesima trasmessa anni fa in TV: stessi doppiatori, quindi, e stesse censure operate dai soliti 'noti'.

Nulla di nuovo brilla sotto il sole, e di sole in questi giorni ce n'è proprio tanto! Cosa si può fare di meglio in un torrido agosto come questo se si è costretti a rimanere in città (a parte forse assaltare la piscina più vicina)?! Ma naturalmente barricarsi in casa, serrande abbassate e ventilatore al massimo, per gustarsi un ottimo film d'animazione.

La scelta è sempre più vasta, tanto più che in questi ultimi mesi, soprattutto grazie alle fiere primaverili, gli scaffali delle librerie specializzate sembrano straripare di nuovi titoli, come **God Bless Dancougar** (Choju kishin Dancougar - God Bless Dancougar, Yamato Video nr. 23, 80', L. 39.900).

Ultimo anello di congiunzione tra le storie di robot della vecchia generazione, inaugurate dallo stile di Go Nagai, e quelle della nuova, indirizzate a un target sempre più basso, Dancougar si presenta con un'ottima caratterizzazione dei personaggi, supportata da un altrettanto ben studiato mecha design che, soprattutto per quanto riguarda il robot, unisce l'innovazione tecnica della nuova generazione al fantasioso assemblarsi degli storici meccanismi (come *God Sigma* o *Daltanious*). La storia narrata dal film si colloca qualche anno dopo la fine della serie regolare, e per buona parte della durata della cassetta si ha una sensazione di disagio, lo stesso disagio che sembrano provare i protagonisti nel ricordare il periodo in cui combattevano uniti e, forse, in cui nonostante tutto erano più felici.

La storia portante del film non ha molte pretese, e in realtà sembra quasi un pretesto per regalre un epilogo delle vicende allo spettatore tipo della serie TV. Peccato che in Italia, la possibilità di vedere questa benedetta serie non l'abbiamo mai avuta. Qui si verifica un po' lo stesso problema che si era già presentato con la versione italiana del film *Borgman*: non potendo conoscere le premesse gettate nella serie televisiva, non si può gustare pienamente un film che costituisce il seguito delle

DISEGNI	●●●●●
STORIA	●●●
ANIMAZIONI	●●●●●
REGIA	●●●●
COLONNA SONORA	●●●●●
VERSIONE ITALIANA	●●●●

●●●●● OTTIMO ●●●● BUONO ●●● SUFFICIENTE ●● SCARSO ● INSUFFICIENTE

vicende. Purtroppo per noi, non potremo gioire con i protagonisti per il matrimonio di uno di loro: la sposa, per noi Italiani, è una perfetta sconosciuta.

Comunque, nonostante tutto quello che gli si può contestare, il film risulta godibile anche dal punto di vista musicale.

Altro titolo scacciacaldo (o forse il contrario?) potrebbe essere **La clinica dell'amore** (Ogenki Clinic, Yamato Video, Doki Doki Collection vol. 4, 46', L. 39.900, V.M. 18). Tratto dall'omonimo manga pubblicato in Italia dalla News Market, il film a episodi riprende le piccanti situazioni del fumetto riproponendole fedelmente in versione animata: anche il character design dei personaggi è estremamente fedele a quello adottato nel manga. Una differenza però c'è, ed è nei dialoghi. Il film risulta essere estremamente e inutilmente volgare, cosa che nel fumetto non avviene; è anche per questo che il manga di Haruka Inui è sempre stato un gradino più in alto rispetto alle altre numerose pubblicazioni del genere.

Per ultimo (ma non ultimo) vorrei parlare del film **Oltre le Fiamme** (Rumic World - Fire Tripper, Manga nr. 4, 50', L. 29.900), pubblicato dalla Granata Press in collaborazione con la Manga Video inglese. La storia ricalca fedelmente quella narrata nel fumetto omonimo, realizzato dalla bravissima Rumiko Takahashi, e per renderlo ancora più fedele alla sua versione italiana, l'adattamento del titolo e di alcuni dialoghi è stato variato.

Per poter realizzare la versione italiana di un fumetto, giapponese è necessario ribaltare le tavole rispetto all'originale, ma in questo caso il problema era ben più complesso del solito far diventare mancini tutti i personaggi: la storia ruota infatti attorno all'operazione di appendicectomia e della relativa cicatrice sull'inguine del piccolo Shu. Se nel fumetto ribaltato il taglio si spostava dalla parte

DISEGNI ●●●●●

STORIA ●●●●

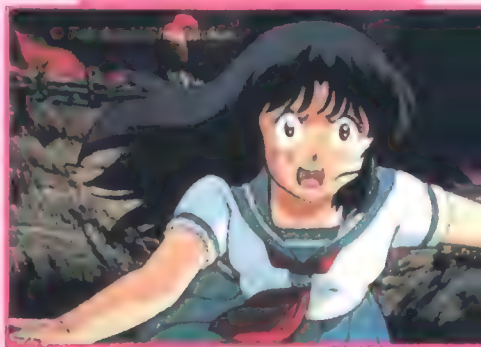
ANIMAZIONI ●●●●

REGIA ●●●●

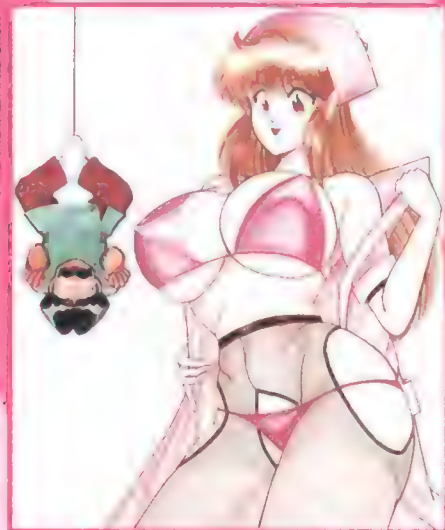
COLONNA SONORA ●●●

VERSIONE ITALIANA ●●●●

destra del corpo a quella sinistra, creando notevoli cambiamenti, nell'anime questo ovviamente non si verifica.

Per giustificare il ribaltamento, nel manga l'appendicite si trasformava in 'ernia inguinale', mentre nell'anime è a tutti gli effetti appendice. Durante il primo dialogo tra Shu e Suzu, il bambino parla inizialmente di *ernia inquinante* (come nel fumetto), ma poi nel discorso subentra l'appendicite per riportare le cose alla normalità, tutto

questo per accontentare sia i lettori del fumetto, che i fruitori del cartoon. Da un certo punto di vista (che non mi sento di condividere pienamente) può essere giusto rendere l'anime il più fedele possibile al manga, ma non chiarendo all'origine i retroscena del suo adattamento si può rischiare di generare solo parecchia confusione.

La storia, basata sui paradossi temporali, è ben strutturata sia dal punto di vista della trama che da quello della caratterizzazione dei personaggi, tutti in puro stile 'Takahashi-serio', e anche la colonna sonora risulta godibile. Tirando le somme, **Oltre le fiamme** risulta essere, senza molte pretese, un buon prodotto da cassetta.

Barbara Rossi

Questa produzione della Ashi ebbe parte attiva nell'invasione di cartoni animati *science fiction* giapponesi degli anni Ottanta in Italia, e appartiene al filone dei robot 'componibili' come *Zambot 3*, *God Sigma*, *Gotriniton* e un'infinità di altri, che gli ultra ventenni ricordano con affetto e che magari i più giovani hanno avuto la fortuna di rivedere grazie a qualche generoso circuito locale. Era un periodo in cui non c'era veramente che l'imbarazzo della scelta in televisione e i bambini passavano ore davanti allo schermo suscitando l'ira delle mamme e quel mare di polemiche, con tanto di esposti dell'associazione genitori, che additavano i cartoni animati come "rozzi, violenti e diseducativi". Se le agguerrite mamme, maestre e assistenti sociali (che non mancano mai in casi del genere) avessero guardato i programmi in questione si sarebbero resi conto del loro grossolano errore di valutazione. La maggior parte di questi cartoni animati portava infatti validi messaggi educativi e, nonostante si trattasse di storie di guerra, anche poetici. Ed era questo il segreto del successo enorme di quel tipo di storie, come avvenne anche per **Baldios**.

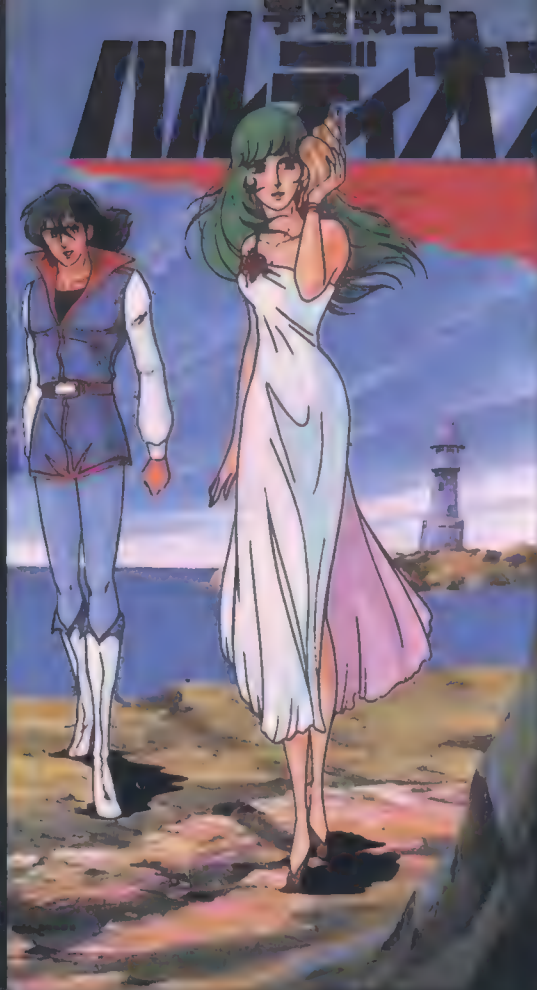
BALDIOS

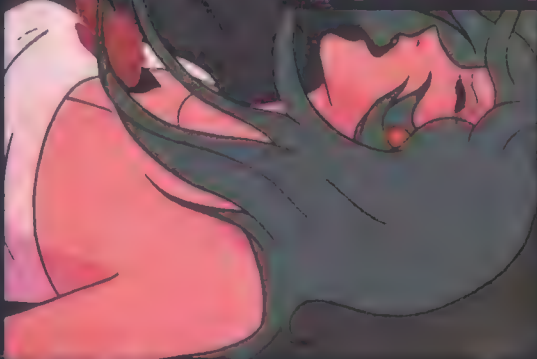
di Simona Stanzani

Il messaggio fondamentale della serie è di carattere ecologico, e tutto è imperniato sul grande mostro che il popolo giapponese si è realmente trovato ad affrontare a causa della guerra, e le cui terribili conseguenze pesano ancora sulla memoria del paese: la minaccia atomica. E' proprio a causa di una guerra atomica tra paesi nemici che il pianeta S-1, una volta paradiso naturale simile alla Terra, viene reso inabitabile dai propri occupanti, che lo riducono a un orribile deserto radioattivo. Nonostante le ricerche degli scienziati abbiano portato a un progetto che permetterà una lenta ma certa riabilitazione del pianeta, i militari uccidono durante un blitz i responsabili del programma e caricano tutti gli abitanti del pianeta sull'enorme base-nave spaziale Argor, dirigendo verso la Terra per invaderla, e convincendo le folle che quella sia l'unica via di salvezza. Così inizia la serie, e sia la situazio-

ne che le uniformi dei soldati dell'armata Aldebaran di S-1 riportano alla mente gli anni del nazismo in Germania. Ma il riferimento non vuole essere assoluto: S-1 potrebbe essere fondamentalmente qualsiasi paese del mondo. Da S-1 vengono anche i due protagonisti, Marin e Aphrodia. Il ragazzo lascia il pianeta dopo aver vendicato la morte del padre, uno scienziato ucciso per mano del fratello di Aphrodia, e la ragazza giura di lavare con il sangue il gesto di Marin. E come nell'*Iliade* (e *Gundam*, che non è da meno) il nemico è visto attraverso i suoi risvolti umani e assume veste d'eroe al pari del suo avversario. Marin approderà sulla Terra, e grazie all'avanzatissima tecnologia del suo pianeta e alla sua astronave, il Pulser Burn, darà modo ai terrestri di mettere a punto un'arma imbattibile (il Baldios, naturalmente) con il quale combattere il nemico. Ma solo Marin è in grado di pilotarlo e questo darà vita a non poche difficoltà d'inserimento tra i diffidenti compagni Oliver (americano) e Reita (giapponese). Marin, estremamente sensibile e torturato dall'amore per il suo vecchio pianeta e il nuovo, che tanto somiglia a S-1 prima che fosse contaminato, è appoggiato dal paterno capitano Tsukikage, dalla ragazza del gruppo, Jamie, che ha capito quanto sia nobile il suo animo tormentato, e dall' immancabile professore, che però in questa serie è incarnato da un'affascinante e glaciale signora tedesca, la dottoressa Ella Queenstain. L'elemento che regna sovrano persino nella prima scena del film è il mare. Dal faro della baia, Marin osserva il mare di S-1 ormai rossastro, e scorge Aphrodia, bellissima in abiti civili, che scruta lo stesso orizzonte con malinconia. E questa immagine della ragazza lo accompagnerà anche dopo, quando si ritroverà ad affrontarla in tutte altre vesti. Anche lei guardava il mare con tristezza, e sicuramente rimpiangeva il tempo in cui era blu, e il suo pianeta un paradiso. «Vorrei soltanto poter rivedere il mare blu...» furono le ultime parole del padre di Marin prima di morire, e questo desiderio si avvera

nel ragazzo, nelle sue lunghe meditazioni sulla terrazza della base, in riva al 'nostro' oceano ancora blu. Marin incarna fondamentalmente un ideale pacifista ed ecologista che ricorre piuttosto spesso nelle animazioni SF giapponesi, soprattutto in *Uchuu Senkan Yamato* (*Star Blazers*) dove gli autori non si stancano mai di accusare l'umanità di velleità autodistruttive, vedendo la guerra come un'inutile spreco di sangue ed energie. Mentre Aphrodia rappresenta la schizofrenia umana tra l'amore per la natura e il senso del dovere militare, che porta a obbedire a ordini sebbene siano ingiusti senza neppure porsi il problema. Lei "ha smesso di essere una donna dal giorno in cui hanno ucciso suo fratello" e cela la sua femminilità dietro un paio di orribili occhiali da sole e un cappello da ufficiale che le nasconde completamente i lunghissimi capelli. Ma anche la teutonica Aphrodia, come dice il suo Conducator Gattler, con il quale ha un ambiguo rapporto di attrazione-repulsione e rispetto incondizionato (lui adottò lei e il fratello dopo la morte dei loro genitori in un incidente), "è pur sempre una donna" e alla fine cederà a se stessa e ai suoi sentimenti per Marin, che nonostante tutto era veramente simile a lei. **Baldios** ebbe un destino piuttosto curioso in Italia: non vennero mai trasmesse le puntate finali. Fortunatamente oggi possiamo farci un'idea dell'epilogo grazie al film, la cui versione italiana è distribuita dalla Yamato, che pur essendo un condensato degli avvenimenti della serie presenta anche alcuni cambiamenti. E' quasi incredibile quanto sia catastrofico, e forse è proprio per questo che non fu mai trasmessa la fine della serie. L'armata di S-1 manda due satelliti ai due poli della Terra, i quali sprigionano un calore tale da sciogliere tutti i ghiacci. In pochissimo tempo la Terra viene sommersa da terrificanti inondazioni (e nelle scene non vengono risparmiati neppure i bambini, con una crudezza che farebbe impallidire la CNN) e soltanto i territori al di sopra dei tre-

cento metri si salvano. Se in Italia la serie si interrompe così, al trentaduesimo episodio, il film ci regala un interessante epilogo dei fatti. Muoiono tutti i parenti, genitori, figli e consorti dei Blue Fixer (la squadra di Baldios) mentre il capitano Tsukikage cade in battaglia, in un crescendo talmente tragico da non crederci. Come se non bastasse, un ufficiale si ribella a Gattler e sferra un attacco nucleare, nonostante il tassativo divieto del Conducator che non voleva ridurre il nuovo pianeta come S-1, rendendo vani tutti i loro sforzi d'invasione. E così la Terra si trasforma in un deserto radioattivo, mentre Marin e Aphrodia fuggono da S-1, dove lui era prigioniero, e atterranno vicino al faro presso la Base Blue Fixer. Lei esclama: «Ma questo... è S-1!». Già, il faro è proprio lo stesso dove Marin la vide all'inizio del film. Ma come hanno fatto a ritornarci? Eppure stavano precipitando sulla Terra... Anche Gattler era rimasto atterrito guardando lo schermo: allo stato attuale il nostro pianeta è esattamente uguale a S-1... Proprio così: un assurdo paradosso spazio-temporale, un insensato retaggio di odio che da sempre porta l'uomo a uccidere i propri fratelli aveva riportato i terrestri del futuro (Gattler e la sua gente) nel passato, a invadere e distruggere il loro stesso pianeta. Allo stesso modo Aphrodia aveva ferito a morte il suo Conducator quando questi le aveva consegnato il laser per uccidere Marin e vendicare finalmente il fratello. Ma anche lei rimane ferita, e muore tra le braccia del suo amato proprio accanto al luogo del loro primo silenzioso incontro, davanti al mare che era simbolo di speranza, mentre ora è solo muto testimone di distruzione. Negli ultimi inediti sette episodi della serie regolare moriva anche Reita, e Aphrodia non uccideva Gattler ma veniva colpita a morte in combattimento da un ufficiale di S-1, e Marin colpiva il Conducator in battaglia, per poi precipitare sulla Terra sotto gli occhi spaventati di Oliver, Jamie e Queenstein, che assistevano dalla loro navetta di salvataggio. E qui il

finale surreale in cui l'eroe, solo e ferito, dice di non poter ancora morire perché deve tornare alla sua Terra, al suo mare, e durante il suo cammino rivede i volti sorridenti degli amici e dei nemici caduti in guerra, e continua a camminare, verso una meta infinita. Un messaggio inquietante dunque, e tristemente attuale dopo oltre un decennio: se gli uomini non la smetteranno di uccidersi rischieranno di distruggere tutto il pianeta. Tutto questo non suona affatto rozzo, né violento e tantomeno diseducativo. Anzi, allo stato attuale della situazione mondiale, non sarebbe male proiettare **Baldios** al prossimo vertice dei G-7.

E SE APHRODIA NON FOSSE MORTA?

*Gli autori della serie (forse accortisi di essere stati un po' troppo apocalittici) nel libro ufficiale di **Uchuu Senshi Baldios** (pubblicato purtroppo solo in Giappone) hanno dato sfogo al loro desiderio represso di lasciare Aphrodia in vita e hanno scritto un finale alternativo, decisamente più rassicurante: Aphrodia vuole uccidere se stessa e Gattler perché responsabili della distruzione della Terra/S-1, ma Marin interviene in tempo e la salva, mentre il Conducator preme il pulsante dell'autodistruzione di Argor. I due giovani fuggono con il Pulser Burn e attraversando la barriera spazio-tempo raggiungono il 'vecchio' S-1, ovvero la Terra del futuro. Sulla Terra del passato, invece, Queenstein e gli altri lavorano alacremente per guarire il pianeta dalle radiazioni. Nel computer del Pulser Burn sono registrati i dati del progetto di depurazione del padre di Marin, e anche lui e Aphrodia si mettono al lavoro per riportare il loro pianeta all'antico splendore. Con il tempo su S-1 tornano l'aria pura, la vita, gli animali e il mare blu. Il mare che i nuovi abitanti hanno chiamato 'Marin'. Ed è proprio in riva al mare che si stagliano le figure di due innamorati, che mano nella mano corrono incontro al futuro nella luce del tramonto. Decisamente più idoneo al nostro spirito italiano di sognatori, ma comunque meno incisivo dell'originale, che sarà certamente preferito dagli ecologisti: diciamo che così hanno accontentato tutti, romantici compresi!*

La Rubrika del KAPPA

Evidentemente il bacillo del gaurrismo ha fatto il giro del mondo e ha contagiato qualche decina di migliaia di persone. Perché? Mò ve lo dico veloce veloce, così posso fare le valigie e scappare in vacanza! Siete pronti? Tenetevi forte: stavolta vi faccio tremare lo scheletraggio!

Qualche malato di mente residente oltre oceano, e per la precisione negli USA, ha iniziato a progettare il film dal vivo di **Ken il guerriero** (con persone in *carne* e *ossa*: pensate quanto di questo materiale dovranno usare, mentre il terzo mondo soffre la fame!); il film sarà ovviamente una coproduzione nippo-americana, in cui sembra avranno le mani in pasta sia la TOEI che una fantomatica Ozla Pictures! L'unica notizia trapelata finora sugli attori riguarda il ragazzino cinese apparso anche nello spielbergiano *Hook* (nei panni di Burt? Chissà?). Come se non bastasse, esiste anche il progetto per la realizzazione del film dal vivo di quel nudista tatuato di **Crying Freeman**. Vi ho scioccato abbastanza? Va bene, va bene... Ma non iniziate a bombardare la redazione di domande del tipo *chicomecosadovequandoperché*, dato che fra pochissimo potrete leggere proprio su queste pagine kappose un articolo che vi spiegherà tutto in merito. Dacuerdo? Nel frattempo, sempre parlando di filmazzi, lasciatemi gridare un *alé-ò-ò* per il ritorno di due miei parenti stretti, o meglio, extra-large. Il primo è il solito zio Gozzilla, nel completamente nuovo **Gojira tai Space Gojira**, che sarà proiettato nelle sale cinematografiche nipponiche a partire dal 10 dicembre '94: totalmente nuovo perché evidentemente non è basato sulla sceneggiatura di uno dei film della vecchia serie... Questa volta, lo scaglioso gozzillosauro se la vedrà con un suo lontano parente venuto dagli spazi siderali a rompere le uova nel paniere. Parenti serpenti, quindi (e che serpenti!) e dato che - come è noto - gli ospiti sono come il pesce (dopo tre giorni puzzano), zio Godzy farà di tutto per rispedirlo indietro a calcioni nel sederone. Mio parente molto più prossimo, se non altro per quanto riguarda la morfologia tartarugoide, è zia **Gamera**! Eh, sì, cari gaurropodi marittimi: grande ritorno anche per la cara vecchia testuggine ufologica a reazione, in una nuova edizione sbriluccicante. C'era da aspettarselo che prima o poi lo facessero, no? Comunque, anche in Giappone non riusciranno a vederlo prima dell'inizio del '95.

Ken il guerriero diventa un film! © Bronson/Hara/Shueisha

Gon © Tanaka/Kodansha

Vogliamo proprio farci del male e continuare con i rettili? Ebbene sia! Vi ricordate quando esattamente un anno fa vi annunciavo il videogioco di **Gon**? Parto lungo, ma riuscito! La Bandai lo ha sfornato per il Super Nintendo, e chi prenderà in mano il joisticco potrà guidare il famelico mangasauro nelle sue scorrerie attraverso il mondo (e attraverso gli altri animali, poveracci!) da due angolazioni diverse: laterale, come nel più classico videogioco a piattaforme, e da dietro, in modo da poter vedere la savana scorrervi sotto i piedi a velocità masashitanakiana.

Notizia per notizia, ve ne dò anche un'altra da lupinofili convinti: Monkey Punch torna a disegnare **Lupin III**, e dato che la vacanza nel nostro paese gli è piaciuta particolarmente, la nuova serie - prevista in due volumi da ben mille pagine l'uno - sarà ambientata proprio in Italia! Gioia, gaudio e tripudio, anzi, di più, quadripudio, cinquipudio!

E mentre voi ve ne state a pluripudiare, io mi infilo gli occhiali da sole, i bermuda hawaiani e scappo verso lidi lontani! Ci vediamo a settembre!

Il Kappa

IL TELEVISORE

Il nuovo Gamera! © Daiei/Nippon TV

Rivoluzione nei palinsesti Fininvest dopo la rimonta di RAI 1. Il programma *Solletico* si è inaspettatamente assestato, dopo un tragicomico inizio, su uno *share* di poco superiore al 15%, accorciando le distanze con *Bim Bum Bam*, che non raggiunge ormai il 17%. Bruciano le poltrone dei responsabili di Cologno Monzese, tanto da indurli a stravolgere la programmazione senza preavviso. Se ne vanno i **Puffi**, cacciati dalla lama del **Principe Valiant**, e sparisce anche **Taz-mania**, sostituito dalla versione nipponica di *Tutti insieme appassionatamente*, ovvero **Cantiamo insieme** (già trasmesso in passato da *Ciao Ciao Mattina*). La vera novità, comunque, è il cartone animato di **Zorro**. Il telefilm che lo vede protagonista è uno dei cavalli di battaglia di RAI 1, così la Fininvest sfodera il biondo (?) difensore dei deboli, anticipando la messa in onda prevista per settembre. Per risanare la situazione si è poi deciso di rinunciare a **Pippo**, che proprio non è riuscito a conquistarsi la simpatia degli spettatori. Così come accadde per i **Tiny Toons**, anche questa serie americana torna in magazzino con la coda tra le gambe. Seguendo l'esempio di Canale 5, anche Italia 1 ha pensato di sostituire qualche titolo, e così l'ennesima replica di **Teneramente Licia** ha lasciato il posto al solare **Papà Gambalunga**. Due novità hanno trovato finalmente spazio in TV: **Martina e il campanello misterioso** e **Fiocchi di cotone per Jeanny**. La prima è in realtà *Esper Mami* e rientra, anche se marginalmente, nel filone delle maghette. La serie conta 119 episodi (quanti ne vedremo in Italia?) ed è tratta da un fumetto del duo Fujiko Fujio, gli stessi di *Doraemon* tanto per intenderci! La seconda è invece il *remake* di un cartone animato uscito in Giappone alla fine degli anni Settanta, visto anche in Italia come *Jenny dai lunghi capelli*. Chiudiamo con un'ultima curiosità per tutti i fan dei **Power Rangers**: forti di un indice d'ascolto astronomico, dovrebbero tornare per la fine di ottobre. Attenzione, però, perché dietro alle apparenze potrebbe anche nascondersi qualche altro supereroe made in Japan!

GAME OVER

Ecco la deliziosa Yoko e Dark Schneider sulla cover del libretto delle istruzioni. © Hagiwara/Shueisha

Anche questo mese ci siamo: un altro picchiaduro ispirato a una famosa serie a fumetti, ma questa volta il gioco presenta interessanti variazioni rispetto ai classici *beat'em-up*; ad alcuni potrebbero sembrare assurde, ma vi assicuro che una volta preso confidenza con i comandi, tutto si fa più facile. Vi starete chiedendo di cosa sto parlando... Naturalmente di:

BASTARD - ANKOKU NO HAKAISHIN

La prima impressione appena, ho inserito la cartuccia nel mio Super Nintendo, è stata «Ma che diavolo è 'sta roba? E' assolutamente assurdo e ingiocabile», e decisi così di abbandonare l'idea di giocarci nuovamente. Passati diversi giorni mi sono detto «Dopo avere speso tutti quei soldi, almeno vediamo di capirci qualcosa con il libretto delle istruzioni». E così ho fatto, e vi assicuro che la mia idea iniziale è cambiata radicalmente. Appena accendete la vostra console, a parte una breve introduzione alla storia, dovrete decidere a che gioco giocare: *story mode*, *versus battle* o *team battle*. Nel primo, voi siete il protagonista Dark Schneider, e dovete affrontare tutti i nemici guidati dal computer: a ogni round vinto potrete seguire una breve storia con qualche schermata grafica. Nel secondo modo (o contro il computer o contro un altro giocatore) avete la possibilità di scegliere qualsiasi personaggio fra i sei disponibili e combattere così senza esclusione di colpi. Nel terzo e ultimo modo, invece, potete formare una vostra squadra di lottatori per fare un incontro a eliminatorie contro un vostro amico o contro il computer, e la squadra che vince più incontri si aggiudica la vittoria definitiva. La battaglia si svolge su due piani paralleli, uno di fronte all'altro, con la possibilità di cambiare il proprio piano di gioco premendo il tasto L. Come ho già accennato, i personaggi con cui giocare sono sei: il protagonista **Dark Schneider**, il maestro ninja **Gara**, l'elfa **Arshes Nei**, il vampiro **Di Amon**, il misterioso **Kall Su** e il mago **Abigail**; inutile dire che ognuno di loro ha diversi colpi speciali e diverse tecniche di combattimento. La vera innovazione di questo gioco sta nel combattimento, che infatti non è il solito corpo a corpo, ma i contendenti si affrontano a distanza con l'ausilio dei pulsanti A, B, X e Y per sparare palle di fuoco o altro, e degli immancabili colpi speciali che in questo caso sono chiamati incantesimi. Le funzioni del *joypad* sono quindi le seguenti: la croce direzionale per spostarsi, il pulsante Y per sparare verso destra, A verso sinistra, X in alto e B verso il basso, il tasto L per cambiare piano di gioco, il tasto R per azionare gli incantesimi (o, se premuto due volte e mantenuto premuto) per fare particolari colpi, oppure assieme al tasto L (ma questo è possibile solo con alcuni personaggi) per sferrare micidiali attacchi mentre si cambia piano di gioco. Attivare i vari incantesimi è abbastanza facile, ma non immediato, e ci vuole un po' di allenamento per capire il meccanismo. Ogni personaggio lancia il proprio incantesimo tracciando un particolare segno che il giocatore deve fare nel seguente modo: per prima cosa si mantiene premuto il tasto R, poi si ripete il segno premendo in rapida successione i tasti A, B, X e Y (l'ordine dei tasti da premere varia a seconda dell'incantesimo da lanciare), a questo punto, si lascia R e il gioco è fatto. Se dovete lanciare l'incantesimo **Megadeath** di Dark Schneider per esempio, la sequenza è la seguente: mantenete premuto R, premete in successione i tasti A, X, Y, B e A, poi lasciate R, ed ecco fatto; so che tutto ciò può sembrare complicato, ma vedrete che con un po' di pratica tutto si risolve. Per concludere, la grafica dei fondali è stupenda, grazie anche all'eccezionale movimento prospettico, e i colori sono azzeccati; i personaggi sono ben definiti, ma le animazioni sono un po' a scatti. I comandi non sono immediati ma è un problema risolvibile. In complesso io lo trovo un gioco veramente divertente, anche se molti lo hanno stroncato, ma si sa, i gusti sono gusti.

Andrea Pietroni

A sinistra potete osservare lo schermo del combattimento, a destra invece lo schermo per la scelta dei personaggi. © Hagiwara/Shueisha/Cobra Team 1994

VELOCITA' 3
STAZZA 12
ENERGIA (15)
OOOOOOOOOOOOOOO
DANNI (25)
OOOOOOOOOOOOOOO
OOOOOOOOOO

Il suo mondo, Bouldaria, è di roccia e i mari sono di sabbia. Fortissimo ma lento a causa del peso, può usare il **Macrostunter** quadruplicandone i danni e il **Krakengrasp** raddoppiandoli. E' immune agli effetti del **Garg-Oil**, ma il **Total Bomber** lo danneggia il doppio.

VELOCITA' 12
STAZZA 3
ENERGIA (25)
OOOOOOOOOOOOOOO
OOOOOOOOOO
DANNI (15)
OOOOOOOOOOOOOOO

Proviene dal pianeta incandescente Magmalia, ed è essenzialmente un essere di fuoco. Se usa il **Dragonblast** causa il doppio dei danni indicati dalla carta, e contemporaneamente ne è immune. Non può usare il **Blowzard**, ma questo gli causa solo la metà dei danni.

VELOCITA' 6
STAZZA 6
ENERGIA (30)
OOOOOOOOOOOOOOO
OOOOOOOOOOOOOOO
DANNI (30)
OOOOOOOOOOOOOOO
OOOOOOOOOOOOOOO

Nessuno sa da quale mondo o piano dimensionale provenga, ma tutti lo temono per l'alone di morte che lo avvolge. Non usa **nessuna arma**, ma può teleportarsi **da solo** fino a 3 volte ogni round (vedi uso dell'**Exaporter**).

Per montare i segnalini dei personaggi basta piegare lungo la linea tratteggiata e incollare tra di loro le facce interne. Non incollate però i due trapezi, perché una volta piegati verso l'esterno formeranno il piedistallo esagonale.

VELOCITA' 8
STAZZA 7
ENERGIA (20)
OOOOOOOOOOOOOOO
OOOOO
DANNI (20)
OOOOOOOOOOOOOOO
OOOOO

Un robot e il suo inventore, residenti su Copernicus B-12. Alla distribuzione delle Armi può prenderne ben 5! In compenso, gli unici **Colpi Speciali** che può attuare sono **Body Spark** e **Ramdozer**. Il **Flatliner** lo blocca per 1 intero turno.

VELOCITA' 5
STAZZA 10
ENERGIA (15)
OOOOOOOOOOOOOOO
DANNI (25)
OOOOOOOOOOOOOOO
OOOOOOOOOO

Abitante del pianeta Snõvial, è abituato a temperature bassissime e la sua muscolatura è poderosa. E' insensibile al **Blowzard**, ma se è lui a usarlo causa il doppio dei danni. Non può servirsi del **Dragonblast**, ma questo colpo gli causa solo la metà dei danni indicati.

COLLA COLLA COLLA COLLA

VELOCITA' 10
STAZZA 5
ENERGIA (25)
OOOOOOOOOOOOOOO
OOOOOOOOOO
DANNI (15)
OOOOOOOOOOOOOOO

Proviene da Laitlan, la dimensione della luce, e utilizza un'armatura per essere visibile. Con il **Body Spark** causa il doppio dei danni, e con l'**H[illegible]rm Punch** può portare fino a 8 attacchi invece di 5. Subisce il doppio dei danni se attaccata con **Macrostunter** o **Ramdozer**.

VELOCITA' 7
STAZZA 8
ENERGIA (20)
OOOOOOOOOOOOOOO
OOOOO
DANNI (20)
OOOOOOOOOOOOOOO
OOOOO

Guerriero mascherato del pianeta Terra. Nessuno conosce la sua vera identità. Usando il **Total Bomber** causa il quintuplo dei danni, ma se attaccato con un **Body Spark**, la sua tuta cibernetica va fuori uso per un intero turno.

COLLA COLLA COLLA COLLA

KAPPA-O

COLLA COLLA COLLA COLLA COLLA COLLA COLLA COLLA COLLA COLLA COLLA

COLLA COLLA COLLA COLLA COLLA COLLA COLLA COLLA COLLA COLLA COLLA

KAPPA-O, IL GRANDE GIOCO D'AZIONE DELL'ESTATE! ECCO A VOI I **LOTTATORI** E LE **SCHEDE DEI PERSONAGGI**! RITAGLIATELE TUTTE E BUON DIVERTIMENTO!

Per montare i segnalini dei personaggi basta piegare lungo la linea tratteggiata e incollare tra di loro le facce interne. Non incollate però i due trapezi, perché una volta piegati verso l'esterno formeranno il piedistallo esagonale.

MACHINE & doc GER

FRANK STONE

BULLROGUE

GAZELLE

PANZEROID

ZEBULA

GORTH

GORTH

ZEBULA

BULLROGUE

GAZELLE